La Jungla de los Horrores

Joe Dever
Ilustrado por Gary Chalk

Copyright del texto © 1985 Joe Dever. La distribución de esta Edición de Internet está restringida bajo los términos de la Licencia del Proyecto Aon.

Fecha de Publicación: 17 de mayo de 2010

Edición de Internet publicada por Proyecto Aon Español. Esta edición trata de reflejar fielmente el texto completo de la versión original. Allí donde se han hecho mínimas correcciones, viene notificado en las Erratas.

Eres Lobo Solitario, el último Maestro del Kai de Sommerlund, que has jurado vengar a tus antepasados, los Señores del Kai. Para cumplir tu juramento, debes hallar la Piedra de la Ciencia de Ohrido, oculta en la ciénaga de la jungla de Danarg. Guiado por Lord Paido, mago-guerrero de Dessi, cruzas Talestria, asolada por la guerra, tratando de mantener en secreto tu misión.

¿Podrás sobrevivir a los asesinos de Gnaag, a los ejércitos de Zegron y a los terribles monstruos de Agarash el Maldito?

¿Sucumbirás a sus perversos ardides o conseguirás derrotar a tus enemigos y llevar a cabo tu misión?

Joe Dever, el creador de los libro juegos y las novelas de Lobo Solitario, ha conseguido reconocimiento internacional en tres áreas creativas: como autor galardonado de renombre internacional, como músico y compositor y como diseñador de juegos especializado en juegos de rol.

Nació en el año 1956 en Woodford Bridge (Essex, Gran Bretaña). Al concluir sus estudios universitarios en 1974, trabajó como músico profesional y durante algunos años trabajó en la industria discográfica en Europa y en Estados Unidos.

En un viaje de negocios a Los Ángeles en 1977 descubrió un juego, por entonces poco conocido, llamado 'Dungeons & Dragons' (Dragones y Mazmorras). Joe reconoció el tremendo potencial del juego y, aunque el juego estaba dando sus primeros pasos, empezó a diseñar sus propios juegos de rol con características siimlares. Estos primeros juegos son los que formarían la base para el mundo de fantasía de Magnamund, que más tarde se convertiría en el lugar de ambientación de las novelas de Lobo Solitario.

Cinco años después, en 1982, ganó en los Estados Unidos el 'Advanced Dungeons & Dragons World Championships' en Baltimore, en un evento al que asistieron más de 16.000 personas y en el que era el único competidor británico. Inspirado y empujado por su exito en Origins, decidió abandonar la industria de la música y dedicar su tiempo a escribir y diseñar juegos.

En 1983, después de un breve periodo en Londres trabajando para Games Workshop, escribió *Huida de la Oscuridad*, el primer libro juego interactivo de Lobo Solitario. Su manuscrito atrajo de forma inmediata el interés de tres editoriales londinenses, que pujaron por los derechos a nivel mundial. Joe aceptó una oferta para publicar el libro de Hutchinson (que más tarde sería Century Hutchinson Ltd, y ahora es Random House UK) y *Huida de la Oscuridad* se publicó por primera vez en 1984.

Su primer libro vendió más de 100.000 copias en el primer mes tras la publicación y hasta doce país obtuvieron los derechos de publicación (incluyendo los Estados Unidos, España, Francia, Alemania, Japón, Italia y Suecia). El éxito de su primer libro sentó las bases para la serie e Lobo Solitario, serie que ha vendido millones de copias en todo el mundo.

La serie de Lobo Solitario terminó después de 28 libros y 14 años de trabajo. Joe continúa trabajando en la industria de los juegos como escrito de guiones y consultor en el diseño de juegos.

Gary Chalk, el ilustrador de los primeros libros de la serie de Lobo Solitario, nació en 1952, creció en el ambiente rural de Hertfordshire (Gran Bretaña). Su gran interés por la historia le llevó a tomar parte desde los quince años en juegos de guerra, un hobby que aún hoy cultiva. Después de obtener su licenciatura en Arte hizo prácticas durante tres años en un estudio antes de convertirse un profesor de arte y dibujo.

Trabajando como ilustrador de libros infantiles empezó a interesarse por los juegos de aventuras, interés que le condujo a la creación de varios juegos de gran éxito. Es el inventor o ilustrador de algunos de los juegos de fantasía más vendidos en Gran Bretaña como *Cry Havoc*, *Starship Captain* y *Battlecars* (este último en colaboración con Ian Livingstone). También se le conoce por su trabajo en el juego de gran éxito *Talismán*.

Gary estaba trabajando en Games Workshop cuando Joe Dever le preguntó si podría ilustrar algunos de sus manuscritos de *Huida de la Oscuridad*. Los dos formaron un equipo desde entonces y continuaron trabajando hasta el octavo libro de la serie *La Jungla de los Horrores*.

Gary también ha dibujado las ilustraciones en el libro *Redwall* y otros libros similares, la serie de libro juegos *The Prince of Shadows*, y algunos libros que también escribió. Gary sigue disfrutando de los juegos de guerra y trabaja como ilustrador y diseñador de miniaturas. Mantiene un sitio web con ejemplos de su trabajo.

Para Ros

Índice general

Agradecimientos 1
El Principio de la Historia 3
Las Reglas del Juego 7
- Disciplinas del Magnakai 8
- Equipo 12
- Reglas para los Combates 17
- Niveles de Adiestramiento del Magnakai 19
- Círculos de la Ciencia del Magnakai 20
- Progresos en las Disciplinas del Magnakai 22

La Sabiduría del Magnakai 25
Secciones Numeradas 27
Las Marismas de Danarg 193
Carta de Acción 194
Resumen de Reglas para los Combates 195
Tabla de Resultados de los Combates 196
Tabla de la Suerte 198
Erratas 199
Notas a pie de página 203
Tabla de Ilustraciones 206
Licencia del Proyecto Aon 208

Agradecimientos

‘Estaría especialmente encantado si la cesión de los derechos para distribuir mis libros a través de este medio se entendiera como mi “regalo del milenio” para todos aquellos devotos lectores que han mantenido la bandera del Kai ondeando alto, a través de todos los buenos momentos, y también en los no tan buenos. Me haría sentir muy orgulloso si esta inciativa pusiera los cimientos de una herencia duradera, asegurando la longevidad de Lobo Solitario haciendo mi creación libre y accesible fácilmente en la red para las actuales y futuras generaciones. Por ellos, por nosotros, por Sommerlund y el Kai . . . ’ **Joe Dever**

Proyecto Aon quiere, en primer lugar, agradecer a Joe Dever el hecho de ofrecernos generosamente los libros que tanto hemos amado desde su comienzo. También queremos mostrar nuestro agradecimiento y reconocimiento a los siguientes miembros del Proyecto Aon por su exhaustivo trabajo:

Créditos

Traducción

Ana Bermejo

Transcripción

Lucio Aragón (secciones 201 a 350)
Javier Gago (secciones 101 a 200)
Ángel Solano (secciones 1 a 100)

Edición de ilustraciones

Jonathan Blake
Simon Osborne

Edición XML

Raúl Moreno

Ilustraciones alternativas

JC Alvarez (Carta de Acción)
Jonathan Blake (otros gráficos y tablas)
Michael Hahn (mapa)

Lecturas de corrección

Raúl Moreno

Edición PDF

Javier Fernández-Sanguino

Coordinación general

Raúl Moreno

El Principio de la Historia

Eres el guerrero Lobo Solitario, el último de los Maestros del Kai de Sommerlund y el único superviviente de la matanza que aniquiló a tus compañeros de armas en una encarnizada guerra con vuestros inveterados enemigos, los Señores de la Oscuridad de Helgedad.

Muchos siglos han pasado desde que Águila del Sol, el primer Gran Maestro del Kai, fundó esta orden. Ayudado por los magos de Dessi, llevó a cabo la peligrosa búsqueda de las siete Piedras de la Ciencia de Nyxator, siete cristales dotados de maravillosos poderes. Al encontrarlos, descubrió la sabiduría y la fuerza que encerraban. Águila del Sol anotó su descubrimiento y sus experiencias en el Libro del Magnakai. Tú hallaste este tesoro perdido del Kai y juraste solemnemente restaurar la orden en su antiguo esplendor, para garantizar de este modo la seguridad de tu país en los años sucesivos. Sin embargo, tu diligente estudio de este antiguo libro te ha permitido dominar sólo tres de la diez Disciplinas del Magnakai. Para cumplir el juramento de restablecer el Kai debes llevar a cabo la primera misión que Águila del Sol realizó hace más de mil años. Cuando la hayas completado, también tú adquirirás el poder y la sabiduría del Magnakai que se contienen en las formas cristalinas de las Piedras de la Ciencia.

Tu misión te ha llevado muy lejos de tu nór-dica patria. Siguiendo los pasos del primer Gran Maestro del Kai te trasladaste a Dessi para pedir ayuda a los Ancianos Magos que auxiliaron a Águila del Sol hace siglos. Allí averiguaste que una de las siete Piedras de la Ciencia se encontraba aún en su país, oculta en las pro-fundidades de la fortaleza denominada Kazan-Oud, el Castillo de la Muerte. Después de que Águila del Sol fuera por primera vez a Dessi, la fortaleza de Kazan-Oud se convirtió en la morada de un grande y malvado hechicero llamado Zahda. Los Ancianos Magos, al darse cuenta del peligro que representaba el creciente poder de Zahda, intentaron destruir Kazan-Oud, pero fracasaron. Desesperados, construyeron un escudo de energía mágica alrededor del castillo para impedir salir de él a Zahda. Pero la fuerza de Zahda aumentaba constantemente y la población de Dessi vivía temerosa de que un día Zahda se liberara y se vengara de ellos. Cuando decidiste entrar en Kazan-Oud para apoderarte de la Piedra de la Ciencia, los Ancianos Magos se alegraron, pues el éxito de tu intento significaría la destrucción de Zahda y pondría fin a la maldición que pesaba sobre Dessi desde hacía centenares de años.

Lograste sobrevivir a los peligros del Castillo de la Muerte y saliste triunfante de él, consiguiendo lo que los Ancianos Magos habían creído imposible. Durante la celebración de tu victoria te enteraste de que los Ancianos Magos habían estado esperando durante siglos tu llegada. Una antigua leyenda de Dessi habla del nacimiento y crecimiento en grandeza de dos «koura-tas-kai» o «hijos del sol». Uno se llamaba «Ikar», que significa «águila»; el otro «Skarn», que quiere

decir «lobo». Una profecía aseguraba que los koura-tas-kai vendrían del norte en busca del consejo de los Ancianos Magos para llevar a cabo una gran misión. Aunque separados por varios siglos, ambos compartirían un mismo espíritu, un mismo propósito y un mismo destino: triunfar sobre los agentes del mal en una época de gran peligro.

En el templo de la Torre de la Verdad de Elzian, la magnífica capital de Dessi, los Ancianos Magos te han preparado para la próxima etapa de tu misión del Magnakai. Lord Rimoah, portavoz del Consejo Supremo, te ha instruido en la historia antigua de Magnamund y en una ciencia que habrías aprendido de los Maestros del Kai si éstos hubieran sobrevivido al ataque asesino de los Señores de la Oscuridad de Helgedad.

La Piedra de la Ciencia que ahora debes hallar está escondida en un templo situado en el centro de una jungla pantanosa cuyo nombre es Danarg. En otros tiempos este enorme territorio, antiguo cráter de un volcán, estuvo dominado por un poderoso y maligno señor, llamado Agarash el Maldito. Los Ancianos Magos le derrotaron en una guerra que duró mil años y convirtieron el cráter en un paraíso rico y fértil, marco perfecto para el más sagrado lugar de culto, el Templo de Ohrido. Danarg fue una región floreciente hasta que una gran plaga diezmó a los Ancianos Magos, que se vieron obligados a abandonar Danarg y buscar refugio en Dessi. Poco a poco Danarg se fue cubriendo de fango, que se tragaba o envenenaba a todo ser vivo saludable. El cráter se transformó en un santuario para innumerables criaturas malignas que medraban en las fétidas aguas y trataban de imponer su dominio en las traicioneras marismas. Muchas procedían de las áridas montañas de Ogia, pero otras muchas despertaron de sus guaridas en las profundidades subterráneas del cráter donde habían permanecido en estado de vida latente desde la destrucción de su señor, Agarash el Maldito, hace ocho mil años.

El tiempo de estudio ha concluido y ha llegado la hora de la acción. Malas noticias procedentes del oeste urgen a los Ancianos Magos a poner fin a sus deliberaciones y preparar tu inmediata partida hacia Danarg. En Helgedad, después de que tú vencieras a Haakon, el señor de la tenebrosa ciudad, una guerra civil la había desgarrado durante cinco años. Ahora un nuevo Señor de la Oscuridad se sentaba en el trono de Helgedad, Gnaag de Mozgoar.

-Los Señores de la Oscuridad se han unido bajo el mando de su nuevo jefe -informa solemnemente Lord Rimoah a sus compañeros en el Consejo Supremo- y están ávidos de conquistas y de venganza. Su fuerza crece cada día que pasa. No podemos esperar más.

Los miembros del Consejo Supremo se levantan silenciosamente de sus asientos y vuelven hacia ti sus rostros. No oyes ningún sonido, pero en tu mente se forman las palabras de la bendición de los Ancianos Magos.

-Que los dioses Ishir y Kai te protejan en el viaje al reino de la Oscuridad, Kor-Skarn -te desean.

Las Reglas del Juego

Anotarás los resultados de tu aventura en la Carta de Acción.

Durante tu instrucción como Maestro del Kai has adquirido pericia para la lucha, DESTREZA EN EL COMBATE, y aguante físico, RESISTENCIA. Antes de iniciar la aventura necesitas medir el grado de efectividad de tu aprendizaje. Para realizar esta evaluación toma un lápiz y, con los ojos cerrados, coloca el extremo no afilado sobre la Tabla de la Suerte. Si el lápiz señala 0, no cuenta.

El primer número que obtengas de este modo representa tu DESTREZA EN EL COMBATE. Suma 10 a ese número y escribe el total en la casilla DESTREZA EN EL COMBATE de tu Carta de Acción (por ejemplo, si el lápiz apunta al 4 en la Tabla de la Suerte, anota 14 en el recuadro DESTREZA EN EL COMBATE). Cuando tengas que luchar, tu DESTREZA EN EL COMBATE se opondrá a la de tu enemigo. Por eso es deseable tener una elevada puntuación en este apartado.

El segundo número que elegirás en la Tabla de la Suerte representa tu capacidad de RESISTENCIA. Suma 20 a ese número y escribe el total en la casilla RESISTENCIA de la Carta de Acción (por ejemplo, si el lápiz señala el número 6 de la Tabla de la Suerte, tendrás 26 puntos de RESISTENCIA).

Si eres herido en el combate, pierdes puntos de RESISTENCIA. Si en algún momento tus puntos de RESISTENCIA descienden hasta cero, habrás muerto y la aventura habrá terminado. Los puntos de RESISTENCIA perdidos pueden ser recuperados en el transcurso de la aventura, pero la suma de dichos puntos nunca puede exceder del número total con el que has comenzado esta aventura.

Si has finalizado con éxito alguna de las anteriores aventuras de la serie de Lobo Solitario, puedes iniciar esta búsqueda con tus puntuaciones actuales de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA. También puedes utilizar las armas y los Objetos Especiales que tenías al final de tu última aventura y que debes anotar en tu nueva Carta de Acción (el número de armas que puedes tener sigue estando limitado a 2 y el de objetos de la Mochila a 8).

Por cada aventura del Magnakai (libros 6 al 12 de la serie de Lobo Solitario) en la que hayas participado y logrado el objetivo propuesto, puedes elegir una Disciplina suplementaria del Magnakai y añadirla en tu Carta de Acción.

Disciplinas del Magnakai

Durante tu adiestramiento como Señor del Kai, y en el transcurso de las aventuras que te han llevado a descubrir el *Libro del Magnakai*, has dominado las diez habilidades básicas de un guerrero, que se conocen con el nombre de Disciplinas del Kai.

Después de estudiar el *Libro del Magnakai*, has alcanzado el rango de Maestro Superior del Kai, lo que significa que has aprendido *tres* de las Disciplinas del Magnakai que se describen a continuación. La elección de esas tres Disciplinas debes hacerla tú mismo. Dado que todas las Disciplinas del Magnakai te serán de utilidad en algún momento de tu aventura, elige las tres con cuidado. La correcta aplicación de una Disciplina en el momento adecuado puede salvarte la vida.

Las Disciplinas del Magnakai están divididas en grupos, cada uno de los cuales corresponde a una clase especial de adiestramiento. Esos grupos se denominan «Círculos de la Ciencia». Si dominas las Disciplinas del Magnakai que integran un determinado Círculo de la Ciencia, puedes obtener un aumento de tu DESTREZA EN EL COMBATE y de tus puntos de RESISTENCIA. Para conocer con más detalle estas bonificaciones, consulta el apartado 'Círculos de la Ciencia del Magnakai'.

Cuando hayas escogido tus tres Disciplinas del Magnakai, anótalas en los recuadros correspondientes de tu Carta de Acción.

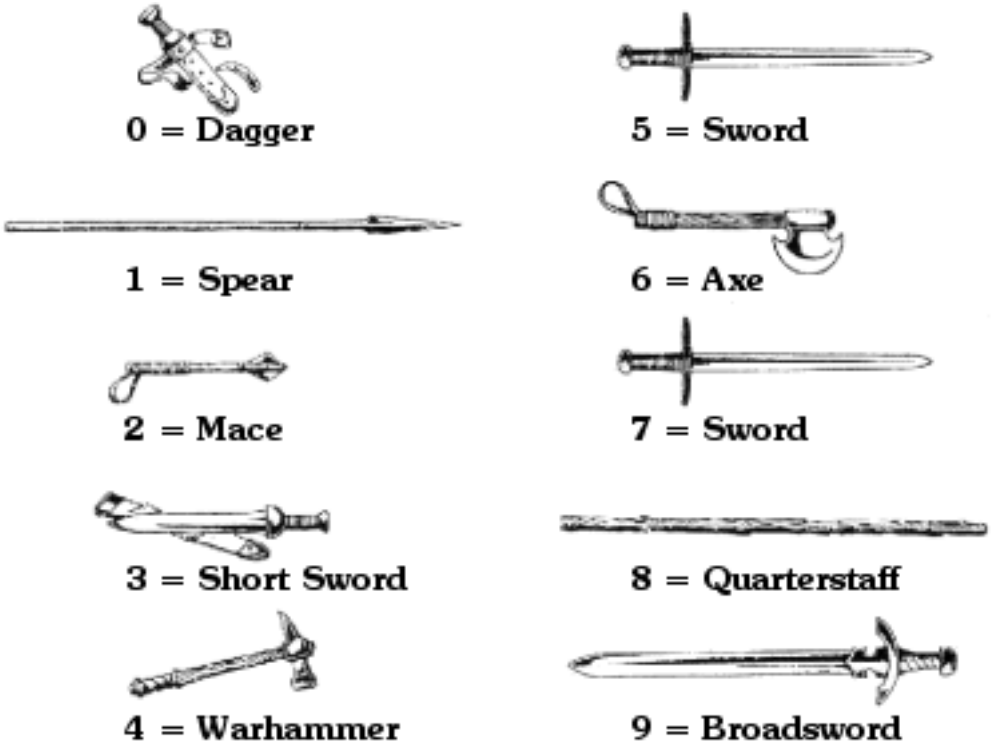
Maestría en el Manejo de Armas

Esta Disciplina del Magnakai permite a un Maestro del Kai dominar el uso de todo tipo de armas. Cada vez que luches con un arma que domines, sumarás 3 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. El rango de maestro superior del Kai con el que inicias esta aventura significa que eres experto en el manejo de *tres* de las armas enumeradas a continuación.

El hecho de que seas experto en el manejo de tres armas no quiere decir que emprendas la aventura llevando cualquiera de esas tres. Sin embargo, tendrás oportunidad de adquirir armas a lo largo de tu aventura.

Por cada aventura del Magnakai que hayas concluido con éxito, puedes añadir un arma adicional a tu lista.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Maestría en el Manejo de Armas: +3 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE', y pon una señal en las casillas de las armas escogidas en la lista de tu Carta de Acción. No puedes



llevar más de 2 armas a la vez.

Control Animal

Esta Disciplina del Magnakai capacita a un maestro deí Kai para comunicarse con la mayor parte de los animales y para adivinar sus propósitos e intenciones. También le enseña a combatir desde la silla de una cabalgadura con gran ventaja.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Control Animal’.

Medicina

El poseedor de esta Disciplina puede restablecer 1 punto de su total de RESISTENCIA por cada sección numerada por la que pase sin entablar combate. (Pero sólo puede hacerlo si el total de sus puntos de RESISTENCIA ha disminuido con respecto a la cantidad inicial). Esta Disciplina del Magnakai permite también a un Maestro del Kai curar enfermedades, la ceguera y cualquier herida sufrida en combate, tanto a otros como a él mismo. Utilizando el conocimiento que el dominio de esta Disciplina proporciona, un Maestro del Kai puede asimismo averiguar las propiedades de hierbas, raíces y pociones que encuentre en el transcurso de la aventura.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Medicina: +1 punto de

RESISTENCIA por cada sección sin combate'.

Invisibilidad

Esta Disciplina del Magnakai posibilita a un Maestro del Kai confundirse con el medio que le rodea, aun en campo abierto. Le hace posible también ocultar el calor y el olor de su cuerpo y adoptar el dialecto y las costumbres de cualquier poblado o ciudad que visite.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Invisibilidad'.

Arte de Cazar

Esta Disciplina garantiza a un Maestro del Kai que nunca morirá de hambre en lugares inhóspitos. Siempre será capaz de cazar para obtener alimento, incluso en tierras yermas o desérticas. Esta Disciplina también capacita a un Maestro del Kai para moverse con gran velocidad y habilidad y le permite ignorar cualquier pérdida extra de puntos de DESTREZA EN EL COMBATE debida a un ataque sorpresa o a una emboscada.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Arte de Cazar'.

Sentido de Orientación

Además de incluir la capacidad básica de reconocer el camino correcto en territorio desconocido, esta Disciplina del Magnakai enseña a un Maestro del Kai a leer lenguas extranjeras, descifrar símbolos, seguir huellas y rastros (aunque hayan sido desfigurados) y detectar la mayor parte de las trampas. También le proporciona el don de conocer siempre por intuición la posición del norte.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Sentido de Orientación'.

Acometida Psíquica

Esta Disciplina psíquica permite a un Maestro del Kai atacar al enemigo con la fuerza de su mente. Puede usarse al mismo tiempo que las armas normales y suma 4 puntos extra a tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Es una poderosa Disciplina, pero también muy costosa. Por cada asalto en el que uses la Acometida Psíquica deberás restar 2 puntos de tu RESISTENCIA. Una variedad menos potente de Acometida Psíquica, denominada Ataque Psíquico, puedes utilizarla contra un enemigo sin perder puntos de RESISTENCIA, pero sólo te añade 2 puntos extra a tu DESTREZA EN EL COMBATE. No podrás hacer uso de la Acometida Psíquica si tu RESISTENCIA desciende a 6 puntos o menos y no en todas las criaturas con las que te encontrarás en tu aventura surte efecto

esta Disciplina. Cuando una criatura es inmune a este tipo de fuerza, se te hará saber.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Acometida Psíquica: +4 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE, pero -2 puntos de RESISTENCIA por asalto; o Ataque Psíquico; +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE'.

Pantalla Psíquica

Muchas de las criaturas hostiles que habitan en Magnamund tienen la habilidad de atacarte usando la fuerza de su mente. La Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica te libra de perder puntos de RESISTENCIA cuando sufras este tipo de ataques y aumenta en gran manera tus defensas contra ilusiones e hipnosis sobrenaturales.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Pantalla Psíquica: no se pierden puntos de RESISTENCIA al ser atacado por fuerzas mentales.'.

Concentración

Si dominas esta Disciplina del Magnakai, podrás resistir temperaturas extremas de frío y calor sin perder puntos de RESISTENCIA y también podrás mover objetos con los poderes de concentración de tu mente.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Concentración'.

Adivinación

Esta Disciplina avisa a un maestro del K.ai de un peligro inminente o inadvertido y le permite detectar a un enemigo invisible u oculto. También le puede revelar el verdadero propósito o intención de un extranjero o de un objeto extraño que encuentre en su aventura. La Adivinación te capacita para comunicarte telepáticamente con otra persona y para saber si una criatura posee poderes psíquicos.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Adivinación'.

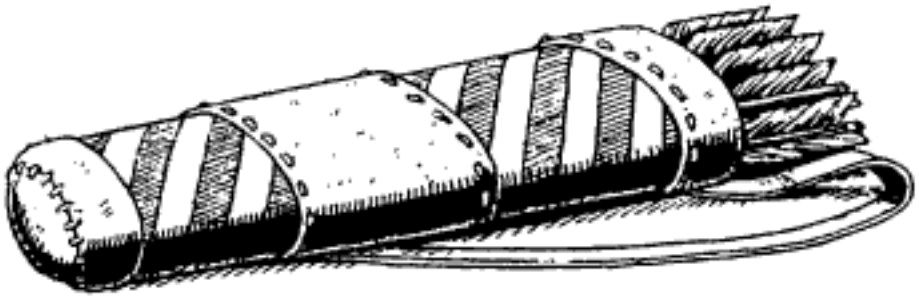
Si realizas satisfactoriamente la misión de este libro 8 de la serie de Lobo Solitario, podrás añadir en tu Carta de Acción del Libro 9la Disciplina del Magnakai que elijas. Esta Disciplina adicional, junto con las otras y cualesquiera Objetos Especiales que hayas encontrado y conservado durante la aventura, podrás usarlos en la próxima, que se titula *El Caldero del Miedo*.

Equipo

Antes de partir de Dessi hacia Danarg, los Ancianos Magos te proporcionan un mapa de la jungla pantanosa y las tierras que la rodean y una bolsa con dinero. Para averiguar cuántas Coronas de Oro contiene la bolsa, elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Suma 10 al número que hayas obtenido y el resultado te indica la cantidad de Coronas de Oro que llevas en la bolsa y que debes anotar en la casilla 'Bolsa' de tu Carta de Acción. Si has finalizado con éxito las aventuras de los libros 1 a 7 de Lobo Solitario, puedes sumar a esta cantidad el número de Coronas que poseas. Sólo puedes llevar 50 Coronas como máximo, pero el resto puedes dejarlas en un lugar seguro de tu monasterio del Kai.

Los Ancianos Magos te ofrecen un equipo que te ayudará en tu peligrosa misión. Puedes escoger 5 de los objetos que se enumeran a continuación, además de los que ya tengas, pero recuerda que únicamente se te permite llevar como máximo 2 armas y 8 objetos de la Mochila.

ESPADA (Armas)
ARCO (Armas)
CARCAJ (Objetos especiales) Contiene 6 flechas. Descuenta de la cantidad anotada en la Lista de armas las que hayas usado.



CUERDA (Objetos de la Mochila)

POCIÓN DE LAUMSPUR (Objetos de la Mochila). Esta poción te hace recuperar 4 puntos de RESISTENCIA si la bebes después de un combate. Sólo hay cantidad suficiente para una dosis.

LINTERNA (Objetos de la Mochila)
MAZA (Armas)
3 RACIONES (Comidas). Cada una de ellas ocupa el espacio de un objeto de la Mochila.

DAGA (Armas)
3 PETARDOS (Objetos especiales). Arrojados contra una superficie dura, explotan y producen tremendas quemaduras.

Apunta los 5 objetos elegidos en tu Carta de Acción, cada uno en la casilla correspondiente, y anota también los efectos que cada uno de ellos puede tener sobre tus puntos de RESISTENCIA o tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Cómo llevar el equipo

Una vez que tienes tu equipo completo, la siguiente lista te indica cómo has de llevarlo. No necesitas tomar nota, pero puedes volver a consultar esta lista en el transcurso de la aventura.

ESPADA: se lleva en la mano.
ARCO: se lleva en la mano.
CARCAJ: se lleva colgado del hombro.
CUERDA: va guardada en la Mochila.
POCIÓN DE LAUMSPUR: va guardada en la Mochila.
LINTERNA: va guardada en la Mochila.
MAZA: se lleva en la mano.
RACIONES: van guardadas en la Mochila.
DAGA: se lleva en la mano.
PETARDOS: se llevan en el bolsillo.

Cuántos objetos puedes llevar

Armas

El número máximo de armas que puedes llevar es 2.

Objetos de la Mochila

Como la cabida de la Mochila es reducida, sólo puedes guardar en ella a la vez un máximo de 8 artículos, incluidas las comidas.

Objetos especiales

Los Objetos Especiales no se guardan en la Mochila. Cuando encuentres alguno, se te indicará cómo has de llevarlo.

Coronas de Oro

Se llevan siempre en la bolsa, que no puede contener más de 50 Coronas.

Comida

La comida se guarda en la Mochila. Cada comida cuenta como 1 objeto.

Cualquier objeto que pueda serte de utilidad y del que puedas apoderarte durante la aventura y anotarlo en tu Carta de Acción (por ejemplo, Daga de Oro, Medallón Mágico), en el texto aparecerá escrito con la inicial en mayúscula. Y a no ser que expresamente se diga que es un Objeto Especial, lo llevarás en la Mochila.

Cómo utilizar tu equipo

Armas

Las armas te ayudan en los combates. Si tienes la Disciplina del Kai de Dominio en el Manejo de Armas y el arma adecuada, sumarás 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si entablas combate sin armas, restarás 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y tendrás que luchar con las manos. Si durante la acción encuentras un arma, puedes apoderarte de ella y usarla. (Recuerda que sólo puedes llevar 2 armas a la vez).

Arco y flechas

A lo largo de la aventura tendrás ocasión de utilizar Arco y flechas. Si llevas en tu equipo un Arco y por lo menos una flecha, podrás usarlos cuando el texto de una determinada sección te permita hacerlo. El Arco es un arma muy útil, pues con ella puedes herir a distancia a un enemigo. Sin embargo, no puede usarse en los combates cuerpo a cuerpo. Por eso es muy aconsejable que te proveas también de un arma adecuada para ese tipo de combates, como por ejemplo una espada o una maza.

Para poder utilizar un Arco debes tener un Carcaj y al menos una flecha. Cada vez que uses el Arco, descuenta una flecha de la cantidad que has anotado en tu Carta de Acción. Naturalmente no podrás utilizar el Arco cuando se te hayan agotado las flechas, pero es posible que durante la aventura se te presente la oportunidad de reponer tu provisión de flechas.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas, podrás sumar 3 al número que obtengas en la Tabla de la Suerte al hacer uso del Arco. Si entablas combate armado únicamente con el Arco, deberás restar 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y luchar con las manos solas.

Objetos de la Mochila

Durante tu viaje descubrirás diversos objetos útiles que puedes querer conservar. (Recuerda que sólo puedes cargar 8 objetos a la vez en la Mochila). En cualquier momento en que no estés en combate tienes la posibilidad de cambiarlos o desecharlos.

Objetos especiales

Cada Objeto Especial tiene una finalidad o un efecto determinados. Unas veces esto se te dirá cuando descubras el objeto, otras te será revelado más adelante conforme avanza la aventura. Si has concluido con éxito anteriores libros de la serie de Lobo Solitario, ya posees algunos Objetos Especiales.

El número máximo de Objetos Especiales que un Maestro del Kai puede llevar durante una aventura es 12. Podrás dejar el resto en un lugar seguro

del monasterio del Kai.

Coronas de Oro

En Danarg no se utiliza ninguna moneda. Sin embargo, puedes usar Coronas de Oro durante tu viaje a través de Talestria. En este país la moneda de curso legal es la Luna, pero las Coronas de Oro son aceptadas fácilmente al cambio de cuatro Lunas por cada Corona de Oro.

Comida

Necesitarás comer regularmente durante tu aventura. Si no tienes comida cuando se te ordene comer perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Si has elegido la Disciplina del Magnakai Arte de Cazar como una de tus destrezas, no tienes necesidad de tachar una comida cuando se te dé la orden de comer.

Poción de Laumspur

Se trata de un poción curativa que puede devolverte 4 puntos de RESISTENCIA, tomada después de un combate. Sólo tienes cantidad suficiente para una dosis. Si durante la aventura encuentras otras pociones curativas, se te informará de cuáles son sus efectos. Todas las pociones curativas son objetos de la Mochila.

Reglas para los Combates

Habrá ocasiones durante tu aventura en que tendrás que luchar con algún enemigo. La DESTREZA EN EL COMBATE y los puntos de RESISTENCIA del enemigo se indican en el texto. La finalidad de Lobo Solitario en los combates es matar al enemigo reduciendo a cero sus puntos de RESISTENCIA y perdiendo él mismo los menos puntos de RESISTENCIA posible.

Al comienzo del combate, anota los puntos de RESISTENCIA de Lobo Solitario y de su enemigo en las casillas correspondientes a resultados de los combates en la Carta de Acción.

La secuencia de un combate es la siguiente:

1. Suma los puntos que hayas ganado gracias a tus Disciplinas del Magnakai al total de tu actual DESTREZA EN EL COMBATE.

2. Resta de ese total la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El resultado es tu puntuación en el combate. Anótala en la Carta de Acción.

   Ejemplo

   Lobo Solitario (DESTREZA EN EL COMBATE 15) es atacado por Monstruo Nocturno (DESTREZA EN EL COMBATE 22). No existe la posibilidad de que Lobo Solitario eluda el combate. Por tanto debe resistir y luchar cuando la mencionada criatura se precipita sobre él. Lobo Solitario posee la Disciplina del Magnakai de Acometida Psíquica, así que suma 4 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE, cuyo total será por consiguiente 19.

   De ese total resta la DESTREZA EN EL COMBATE de Monstruo Nocturno, con lo que resulta una puntuación de -3 (19–22 = -3), que es anotada en la Carta de Acción.

3. Una vez que has obtenido tu puntuación en el combate, elige al azar un número de la Tabla de la Suerte.

4. Consulta la Tabla de resultados de los combates. En la hilera superior de recuadros figuran las distintas puntuaciones posibles de los combates. En la primera columna de la izquierda y en la última de la derecha aparecen los números correspondientes al que has elegido al azar en la Tabla de la Suerte. Busca la casilla en la que se crucen la línea vertical trazada desde el recuadro superior donde aparezca tu puntuación en el combate y la línea horizontal trazada desde el número que hayas elegido al azar en la Tabla de la Suerte. En esa casilla encontrarás los puntos de RESISTENCIA

que han perdido Lobo Solitario y su enemigo en este asalto. (E representa los puntos perdidos por el enemigo; LS, los puntos perdidos por Lobo Solitario).

Ejemplo

La puntuación en el combate entre Lobo Solitario y Monstruo Nocturno ha quedado fijada en -3. Si el número sacado en la Tabla de la Suerte es un 6, entonces el resultado del primer asalto del combate es:

> Lobo Solitario pierde 3 puntos de RESISTENCIA.
> Monstruo Nocturno pierde 6 puntos de RESISTENCIA.

5. Anota en la Carta de Acción los cambios experimentados por los puntos de RESISTENCIA de los participantes en el combate.

6. A no ser que se te den otras instrucciones o que tengas la opción de eludir el combate, ahora comienza el próximo asalto.

7. Repite la secuencia desde el apartado 3.

Este proceso de combates continúa hasta que los puntos de RESISTENCIA del enemigo o de Lobo Solitario queden reducidos a cero. En ese momento el que tenga cero puntos es declarado muerto. Si el muerto es Lobo Solitario, la aventura habrá terminado. Si el muerto es el enemigo, Lobo Solitario continúa la aventura, pero con sus puntos de RESISTENCIA disminuidos.

Al final de este libro aparece un resumen de las reglas para los combates.

Eludir el combate

Durante la aventura se te dará a veces la oportunidad de eludir el combate. Si ya has comenzado un asalto y decides rehuirlo, calcula el resultado de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo a consecuencia de ese asalto no se contabilizan si tú te evades. Únicamente Lobo Solitario puede perder puntos de RESISTENCIA durante ese asalto, pero ése es el riesgo que implica escaparse. Sólo podrás huir si te lo permite el texto de la sección correspondiente.

Niveles de Adiestramiento del Magnakai

La lista siguiente es una guía de los rangos y títulos conseguidos por los Maestros del Kai en cada estadio de su adiestramiento. A medida que vayas terminando con éxito las distintas aventuras de Lobo Solitario en la serie del Magnakai, adquirirás una Disciplina más del Magnakai por cada aventura y progresarás en el camino hacia la última distinción de un guerrero del Kai: Gran Maestro del Kai.

1. Maestro del Kai
2. Maestro Senior del Kai
3. Maestro Superior del Kai *(con este nivel de adiestramiento comienzas como Lobo Solitario las aventuras del Magnakai).*
4. Primado
5. Tutor
6. Principal
7. Mentor
8. Vástago del Kai
9. Archimaestro
10. Gran Maestro del Kai

Círculos de la Ciencia del Magnakai

En los años anteriores a su matanza, los Maestros del Kai de Sommerlund se dedicaron al estudio de las Disciplinas del Magnakai. Estas Disciplinas estaban agrupadas en clases de adiestramiento denominadas 'Círculos de la Ciencia'. Dominando las Disciplinas de un determinado Círculo de la Ciencia, un Maestro del Kai desarrollaba su pericia para la lucha (DESTREZA EN EL COMBATE) y su fuerza física y mental (RESISTENCIA) hasta un nivel que ningún guerrero normal podía alcanzar de otro modo.

A continuación se enumeran los cuatro Círculos de la Ciencia del Magnakai y las Disciplinas que se deben dominar para completarlos.

Círculo de Fuego

Maestría en el Manejo de Armas y Arte de Cazar

Círculo de Luz

Control Animal y Medicina

Círculo de Solaris

Invisibilidad, Arte de Cazar y Sentido de Orientación

Círculo del Espíritu

Acometida Psíquica, Pantalla Psíquica, Concentración y Adivinación

Al completar un Círculo de la Ciencia, puedes sumar a tu DESTREZA EN EL COMBATE y a tu RESISTENCIA los puntos de bonificación que se indican a continuación.

Bonificación de los Círculos de la Ciencia

Círculo de Fuego

+1 DC +2 R

Círculo de Luz

0 DC +3 R

Círculo de Solaris

+1 DC +3 R

Círculo del Espíritu

+3 DC +3 R

Las bonificaciones que adquieras por completar un Círculo de la Ciencia se suman a tus puntuaciones básicas de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA.

Progresos en las Disciplinas del Magnakai

Conforme asciendas a niveles superiores de adiestramiento del Magnakai, comprobarás que tus Disciplinas mejoran progresivamente. Si eres un Maestro del Kai que ha alcanzado el rango de Primado (cuatro Disciplinas) o de Tutor (cinco Disciplinas), te beneficiarás de los progresos de las siguientes Disciplinas del Magnakai.

Primado

Control Animal

Los Primados que hayan aprendido esta Disciplina del Magnakai serán capaces de bloquear el sentido del gusto y del olfato de un animal que intenta causarles daño, logrando así rechazarlo. El grado de eficacia de este rechazo dependerá del tamaño y ferocidad del animal.

Medicina

Los Primados que conozcan esta Disciplina podrán retardar los efectos de venenos y tóxicos con los que entren en contacto. Aunque un Primado del Kai dotado de esta habilidad no tendrá el poder de neutralizar un veneno, sí podrá retrasar su efecto, consiguiendo de esta manera tiempo para encontrar un antídoto o curación.

Arte de Cazar

Los Primados que posean esta habilidad tendrán una mayor agilidad y podrán trepar y escalar sin utilizar ayudas, como por ejemplo cuerdas.

Acometida Psíquica

Los Primados que se hayan adiestrado en esta Disciplina del Magnakai podrán, concentrando sus poderes mentales en un objeto, emitir vibraciones que disgregarán o destruirán ese objeto.

Concentración

Los Primados que tengan esta habilidad serán capaces de ofrecer una mayor resistencia a los efectos de gases y humos nocivos.

Tutor

Maestría en el Manejo de Armas

Los Tutores son capaces de utilizar en los combates habilidades defensivas de gran efecto cuando luchan desarmados. Al entablar combate sin armas, sólo perderás 2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE en vez de los 4 puntos usuales.

Invisibilidad

Los Tutores pueden incrementar la eficacia de esta habilidad atrayendo la atención del enemigo hacia un lugar distinto de aquél en el que están escondidos. La eficacia de esta habilidad se acrecienta a medida que asciende de rango el Maestro del Kai.

Sentido de Orientación

Los Tutores que tengan esta habilidad podrán detectar a un enemigo emboscado en un rado de unos 450 metros alrededor de su posición, a menos que su puntuación de RESISTENCIA sea baja debido a heridas sufridas o a falta de comida.

Pantalla Psíquica

Esta habilidad permite desarrollar a los Tutores defensas mentales contra encantamientos mágicos y telepatía hostil. Estas defensas crecen en potencia conforme el Maestro del Kai sube de rango.

Adivinación

Los Tutores que poseen esta Disciplina del Magnakai son capaces de reconocer objetos o seres dotados de poderes mágicos, excepto en el caso de que el objeto o ser esté protegido frente a ese reconocimiento.

La naturaleza de otros avances y la forma en que afectan a tus Disciplinas del Magnakai se indicarán en el apartado correspondiente a «Progresos en las Disciplinas del Magnakai» de futuros libros de Lobo Solitario.

La Sabiduría del Magnakai

La búsqueda de la Piedra de la Ciencia de Ohrido será una empresa muy arriesgada pues el templo en el que se encuentra está situado muy en el interior de Danarg. Toma notas conforme vas avanzando a lo largo de la historia porque te serán de gran utilidad para ésta y próximas aventuras.

Muchos objetos que encontrarás te ayudarán durante la búsqueda. Algunos Objetos Especiales te serán útiles en próximas aventuras de Lobo Solitario y otros no, así que escoge con atención los que decides conservar.

Elige con cuidado tus tres Disciplinas del Magnakai, pues con una sabia elección cualquier jugador será capaz de llevar a cabo la misión, por reducidas que sean sus puntuaciones iniciales de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA.

El haber tomado parte con éxito en anteriores aventuras de Lobo Solitario, aunque representa una ventaja, no es esencial para triunfar en esta aventura del Magnakai.

Que el espíritu de tus antepasados te guíe por la senda del Magnakai.

¡Buena suerte!

1

Abandonas Elzian amparado por la oscuridad en un barco mercante con destino a Garthen. Es un buque de vela, de afilada proa y sencilla estructura, uno de los miles que navegan por la cadena de mares y lagos que dividen los continentes septentrional y meridional de Magnamund. Su paso por esta gran vía acuática llamada el Tentarias no es probable que provoque especial atención y por esta razón los Ancianos Magos te han llevado a bordo de ese navío. Tu viaje es secreto, pero no vas solo: se ha elegido un guía para que te acompañe en tu peligrosa misión. Su nombre es Paido, un alto Vakero de piel moreno que domina las artes mágicas y marciales. Entre sus compañeros de armas tiene una elevada categoría, siendo muy respetado por su valor y destreza en el campo de batalla. Para la misión que os espera ha cambiado su túnica dorada y escarlata por las ropas de un vulgar aventurero errante que alquila sus servicios por dinero. También tú has adoptado este disfraz para ocultar tu verdadera identidad en el largo viaje al país de Talestria, donde tienes una cita con un representante de la Reina.

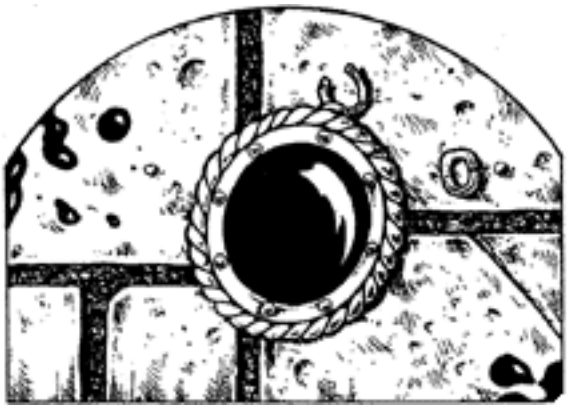
El barco sigue rumbo oeste y un viento favorable hincha la vela triangular impulsándolo sobre las aguas azules. El casco parece deslizarse sobre la tranquila superficie en vez de surcarla y te preguntas si Paido no habrá conjurado algún poder mágico para acelerar la marcha. El primer puerto en que hacéis escala es la ciudad de Talon, donde el barco carga víveres y llena los depósitos de agua potable. Después el viaje continúa por el Tentarias hasta el puerto de Orello, última parada antes de que la travesía termine en Garthen, capital de Talestria.

Una hora después de medianoche el barco atraca en el puerto de Varnos en Garthen, un extenso conjunto de muelles y malecones de piedra que dan abrigo a numerosas flotas de buques mercantes. Desembarcáis en silencio y, como una sombra, sigues a Paido por las sinuosas callejas del puerto, subiendo empinadas escaleras que unen un nivel de Garthen con el siguiente. Oxidadas farolas arrojan una luz amarillenta debajo de los balcones de madera, iluminando los puestos de vendedores que regatearán y comerciarán en las abarrotadas calles hasta el amanecer. Paido se detiene ante una puerta de hierro y golpea en la reja con el puño de su espada. Aparece un rostro severo y noble, de mirada penetrante. Una sonrisa suaviza el gesto del personaje cuando reconoce a Paido. Al instante la puerta se abre y se os apremia a que entréis.

El hombre se llama Adamas y es Lord Condestable de la Ciudadela Real, protector y primo de la Reina Evaine de Talestria. Durante siglos han existido fuertes lazos de amistad entre la casa real de Talestria y los Ancianos Magos de Dessi y, cuando éstos han solicitado a la Reina Evaine que te ayude en tu misión, la soberana ha ofrecido sin dudar su apoyo y los servicios de Lord Adamas para que garantice la seguridad de tu tránsito a través de Talestria hasta la frontera

de Danarg. Después de un breve sueño, al amanecer, una diligencia te lleva al muelle oriental de la ciudad, donde te espera una barcaza para trasladarte río arriba. Tiran de ella ocho grandes ghorkas, animales peludos de las llanuras de Slovia parecidos a los bueyes, que están atados a la barcaza con cadenas. Los ghorkas avanzan pesadamente por la orilla del río y el propietario de la barcaza los azuza con golpes de látigo. Al día siguiente, la barcaza llega a Lona, un pequeño poblado ribereño, donde un destacamento de la caballería de Lord Adamas, resplandeciente con sus capas de color gris y escarlata, os proporciona caballos para el viaje hasta la fortificada ciudad de Phoena.

En Phoena, ciudad de las torres triples, recibís malas noticias. Zegron, señor de Xanar, gobernante de las áridas tierras altas de Ogia, ha reclutado un ejército de guerreros Drakkarim y hace tres días ha atacado la ciudad fronteriza de Luukos en el norte. La guarnición talestriana ha presentado una valerosa resistencia, pero ha sido derrotada por la sanguinaria horda de Ogia, muy superior en número, que derribó las murallas con arietes y otras máquinas de guerra. Los Drakkarim han arrasado Luukos y sólo un puñado de supervivientes han podido escapar y notificar la terrible batalla.



-La situación es grave -te informa Lord Adamas al volver de una reunión con sus caballeros, urgentemente convocada-. Durante décadas, Zegron y sus secuaces han hecho incursiones en nuestros territorios del norte, pero nunca con tanta determinación y fuerza como ahora. Debemos movilizar a nuestro ejército, pues Ogia con su imperdonable ataque a Luukos nos ha declarado la guerra. Tengo que regresar a Garthen, informar a la Reina del peligro que amenaza nuestro reino y preparar a mis tropas para la batalla. No me es posible continuar escoltándote hasta Danarg, pero tu misión debe proseguir a pesar de todas las dificultades.

Manda llamar a su escribano y éste llega con sus ayudantes, que vienen cargados con los útiles de su oficio. Lord Adamas dicta una orden de salvoconducto y sella con su anillo el lacre caliente antes de entregarte el pergamino.

-Los habitantes del norte son un pueblo fronterizo que recela y sospecha de los extranjeros. Si te detienen, muestra este Pase y, si son leales a la Reina Evaine, te dejarán seguir libremente tu camino.

Anota este Pase[1] en tu Carta de Acción como Objeto Especial que llevas escondido en la túnica.

A la mañana siguiente, muy temprano, Lord Adamas os acompaña a Paido y a ti hasta la plaza mayor de Phoena. Aquí comienza realmente tu misión. La primera etapa del viaje a Danarg te conducirá hacia el norte a la ciudad de Tharro, encaramada en la fértil altiplanicie de Talestria. Desde esa plaza hay dos formas de llegar a Tharro: puedes ir por tierra o navegar por el río Phoen. Consulta el mapa que figura en las primeras páginas de este libro antes de decidir qué ruta vas a tomar.

Si quieres hacer el viaje a Tharro en barcaza, **pasa al 271**.

Si prefieres ir a caballo por la Gran Ruta del Norte, **pasa al 109**.

2

El agua parece tan fresca y clara que sientes la tentación de utilizarla para lavarte la mugre de la ciénaga que llevas pegada a la cara y a las manos.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Pantalla Psíquica, **pasa al 116**.

Si decides lavarte en la poza, **pasa al 315**.

Si prefieres ignorar la poza y esperar a que Paido acabe, **pasa al 177**.

3

Los aldeanos aplauden la manera espontánea cuando respondes correctamente al acertijo del viejo.[2]

-Muy bien -dice éste-, has acertado. Si el ladrillo equilibra tres cuartas partes de un ladrillo más tres cuartas partes de una libra, entonces la cuarta parte del

[1] En muchas secciones de este libro se supone que conservas el Pase. Se recomienda que lo conserves durante toda la aventura.

[2] Ésta es la respuesta correcta al acertijo de la Sección 112.

ladrillo debe pesar tres cuartas partes de libra y el ladrillo entero cuatro veces este peso, o sea tres libras.

Los aldeanos cumplen su palabra. Se retiran a un lado y os desean un feliz viaje. Abandonáis Stia y seguís cabalgando hacia el norte.

Pasa al 135.

4

El espacio entre el blanco y tú se despeja durante poco más de un segundo. Aprovechas la ocasión para disparar una flecha, que se dirige veloz hacia la cabeza del nigromante. Su muerte parece inminente, pero tu enemigo ha escapado de peligros mucho mayores que éste. Extendiendo rápidamente el brazo golpea con la empuñadura de su espada la flecha, que se desintegra en una nube de polvo.

Si quieres sacar otra flecha y volver a disparar, **pasa al 310**.

Si prefieres colgarte del hombro el arco y empuñar un arma de mano, **pasa al 291**.

5

La gigantesca araña se acerca dispuesta a mataros. De sus pinzas gotea un negro veneno y los ojos le brillan con avidez cuando percibe vuestro olor.

Si tienes un arco y quieres usarlo, **pasa al 324**.

Si no tienes un arco o no quieres usarlo, **pasa al 52**.

6

Tu flecha no acierta en el blanco y se pierde en el bosque detrás de la criatura. No tienes tiempo para disparar de nuevo. Te cuelgas del hombro el arco y te dispones a empuñar un arma de mano cuando la bestia se lanza al ataque.

Pasa al 333.

7

Cuando das la respuesta correcta, el Conde se queda pasmado. De mala gana te

entrega la bonita Caja de plata y abandona en silencio el local, sin hacer caso del aplauso con que los pasajeros premian su actuación. Si quieres quedarte con la Caja de plata, anótala en tu Carta de Acción como objeto de la Mochila.

Pasa al 181.

8

Ilustración I

Cuando desenfundas la Espada del Sol, un dorado resplandor rodea la hoja desde la empuñadura hasta la punta. Tus atacantes dudan al inundar la brillante luz sus infernales rostros. Lanzan gritos inhumanos y de nuevo saltan hacia adelante, empuñando ahora en sus manos huesudas armas de negro acero que tenían escondidas debajo de las túnicas.

Vordaks: DESTREZA EN EL COMBATE 28 RESISTENCIA 40

Si no posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, resta 3 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante esta pelea. Estas criaturas de ultratumba son inmunes al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Recuerda multiplicar por dos los puntos de RESISTENCIA que pierdan tus enemigos, debido poder de la Espada del Sol.

Si vences en la lucha, **pasa al 202**.

9

En el poblado resuenan los gritos y alaridos de los sanguinarios Ghagrim, ansiosos de vengar la muerte de su congénere. Quedarse allí y enfrentarse a ellos sería suicida.

Si tienes un petardo y quieres usarlo, **pasa al 207**.

Si no tienes un petardo o no quieres usarlo, **pasa al 309**.

10

Un pulso fuerte y la aparición de unas gotas de sudor en la frente son los primeros signos externos de la recuperación de Paido. Poco a poco recobra el conocimiento, despertando de un sueño que ha estado a punto de ser el último para

Ilustración I

Lanzan gritos inhumanos y saltan hacia adelante empuñando armas de negro acero

él. No recuerda nada de lo sucedido y, cuando se lo cuentas, mueve la cabeza incrédulo.

-¿Un Helghast? -pregunta extrañado-. ¿Cómo es posible?

-Servidores del Señor de la Oscuridad Gnaag se han infiltrado en este monasterio -respondes-. Hasta ahora han permanecido ocultos, pero temo que se acerca el día en que se alzarán en armas y destruirán esta ciudad. Ya conocen nuestra verdadera identidad y sospecho que también saben por qué estamos aquí.

-Son malas noticias, Lobo Solitario -dice Paido con gesto de preocupación-. No podemos demorarnos más. Si Talestria cae en manos del Señor de la Oscuridad Gnaag antes de que lleguemos a Danarg, nuestra misión habrá fracasado.

Es ésta una posibilidad desalentadora, pero prefieres no pensar en ella. Rápidamente ayudas a Paido a ponerse en pie y examinas el sótano en busca de otra salida.

Pasa al 153.

11

Utilizando tu habilidad del Kai te resulta fácil descubrir que la moneda muestra 'cara'.

Si quieres elegir 'cara', **pasa al 274**.

Si prefieres decir 'cruz', **pasa al 66**.

12

-¡Rufianes! -gritan los clientes de la posada, que se lanzan de estampía hacia la puerta principal, volcando bancos y mesas en su desesperación por escapar. Paido recoge sus cosas y te señala una puerta que conduce al establo.

-Por allí, Lobo Solitario, antes de que la tormenta calme su miedo y vuelvan con armas.

Rápidamente recuperas tu capa, que habías dejado en una silla junto al fuego, y sigues a Paido, que ya corre hacia la puerta del establo.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 341**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 122**.

13

El chorro de fuego atraviesa la barandilla y penetra en el casco de la nave retorciendo y fundiendo su aleación metálica. Otros dos Kraans planean encima de la proa. Sus jinetes saltan a la cubierta y comienzan a arremeter contra la estructura del Levitrón.

-¡Detenlos! -grita Paido sacando su espada-. ¡Detenlos o estamos perdidos!

Abandonas la proa de un salto y corres por la cubierta principal, con el arma dispuesta a atacar.

Vordak 1: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 28

Vordak 2: DESTREZA EN EL COMBATE 21 RESISTENCIA 26

Debes combatir contra estas criaturas una tras otra. Son inmunes al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Si no posees la Disciplina del Magnakai de la Pantalla Psíquica, tienes que restar 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea.

Si vences en la lucha en cuatro asaltos o en menos, **pasa al 79**.

Si el combate dura cinco asaltos o más,[3] **pasa al 158**.

[3]Observa que en este combate debes ir a la Sección 158 inmediatamente después de un cierto número de asaltos, aunque el combate aún no haya finalizado.

El texto original dice: 'Si vences en la lucha en 4 asaltos o menos' Esto significa que el combate no puede durar 5 asaltos (o más).

Esta sección es muy problemática para un jugador que comience sus aventuras en este libro. Puede ser virtualmente imposible matar a los Vordaks a tiempo si la DESTREZA EN EL COMBATE es demasiado baja. Interpretando estrictamente el texto, el combate debe durar cuatro asaltos o menos. Para calcular la probabilidad de éxito, hemos considerado el número de combinaciones de cuatro dígitos con números de la Tabla de la Suerte que permitan matar a los Vordaks, divididas entre 10.000 (el número total de posibilidades con números de cuatro dígitos). Por ejemplo, un 0.03 % la probabilidad de éxito para una DESTREZA EN EL COMBATE inicial de 14, refleja que sólo 3 combinaciones de números aleatorios (concretamente, 0-0-0-0, 0-0-0-9, y 0-0-9-0) de entre 10.000 posibles permiten derrotar a los Vordaks a tiempo. Los puntos de RESISTENCIA no tienen relevancia en este caso puesto que ninguna combinación que destruya a ambas criaturas a tiempo conlleva que Lobo Solitario pierda 20 o más puntos de RESISTENCIA. Todas las probabilidades calculadas suponen que Lobo Solitario ha elegido las Disciplinas más ventajosas para aumentar su DESTREZA EN EL COMBATE en esta batalla: Maestría en el Manejo de las Armas y el arma apropiada, Acometida Psíquica, y Pantalla Psíquica, así como que ha guardado la poción de Alether encontrada en la aventura, dando un total de 9 puntos por encima de su puntuación inicial de DESTREZA EN EL COMBATE.

14

Dos soldados malencarados hacen guardia ante la puerta de la atalaya, renegando del mal tiempo. Os miran con desagrado, profiriendo maldiciones en voz baja, cuando detenéis vuestros caballos.

-¿Qué os trae aquí a estas horas? -os pregunta con brusquedad uno de ellos, el más bajo y grueso.

-Queremos ver a vuestro comandante -responde Paido en un tono propio de su elevado rango.

Por desgracia, ni su tono ni su túnica, sucia a causa del viaje, impresiona a los malhumorados soldados, que se niegan a facilitaros cualquier información.

Si deseas mostrarles tu Pase, **pasa al 180**.

Sí decidís dejar la atalaya y volver a las calles de Tharro, **pasa al 204**.

15

De un manotazo aplastas el petardo contra el suelo. Al explotar, se produce un gran estallido y una intensa llamarada. La criatura se arruga y su cuerpo carbonizado se desprende de tu muñeca.

Rápidamente te arrancas las punzantes púas de la palma y poco a poco recuperas la sensibilidad. Por desgracia, al mismo tiempo experimentas un tremendo dolor. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Si quieres sumergir esa mano en la poza de agua clara, **pasa al 315**.

DESTREZA EN EL COMBATE inicial	Probabilidades de Supervivencia
10	0.00 %
11	0.00 %
12	0.00 %
13	0.00 %
14	0.03 %
15	0.12 %
16	0.72 %
17	1.62 %
18	4.59 %
19	14.08 %

Un jugador que tenga una DESTREZA EN EL COMBATE comprendida entre 10 y 13 no puede sobrevivir a esta batalla y por tanto completar la aventura. Aquellos jugadores con una DESTREZA EN EL COMBATE inicial algo mayor tienen una ligera probabilidad de completarla.

Si prefieres dejarla descansar mientras esperas a que Paido termine sus lecturas, **pasa al 177**.

16

Pronuncias en voz alta tu respuesta y, en un primer momento, el anciano finge no haber oído.[4] Precipitadamente empieza a proponer un segundo acertijo, pero la concurrencia le hace callar insistiendo en que diga si tu respuesta es correcta.

-La solución es acertada -afirma un tanto disgustado por tener que pagarte 20 Lunas-. Quizá nuestro amigo quiera explicarnos cómo ha llegado a ella.

Replicas que ha sido sencillo: si una oca y media pone un huevo y medio en un día y medio, tres ocas pondrán tres huevos en un día y medio o, lo que es lo mismo, dos huevos en un día. Por tanto, en ocho días pondrán dieciséis huevos.

El público aplaude tu demostración de lógica, con gran pesar del Conde Conundrum, que te entrega de mala gana 20 Lunas. (Anota las Lunas en el apartado de la Bolsa de tu Carta de Acción teniendo en cuenta que 20 Lunas equivalen a 5 Coronas de Oro).

Pasa al 141.

17

El pánico se apodera de tu caballo. El tronco es demasiado estrecho para dar la vuelta y la montura de Paido está tan cerca detrás de ti que no puedes retroceder sin correr el riesgo de arrojarlos a la poza.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si has completado los Círculos de la Ciencia del Fuego *y* la Luz, suma 3 al número que obtengas.

Si el total está entre 0 y 7, **pasa al 6**.

Si es 8 o más de 8, **pasa al 77**.

18

Metes la mano debajo de la túnica para sacar el Pase, pero el guardia de la puerta

[4] Ésta es la respuesta correcta al acertijo de la Sección 126.

interpreta equivocadamente tu acción. Creyendo que quieres empuñar un arma de mano, da la alarma.

-¡Son cómplices! -grita-. ¡Detenedlos!

El pelotón de soldados da media vuelta y corre hacia vosotros dejando solo al prisionero, que aprovecha inmediatamente la oportunidad para escapar.

-¡Cuidado, Lobo Solitario! -te avisa Paido cuando el guardia arremete contra ti con la lanza.

Te echas a un lado, pero la punta de la lanza te hiere en la cadera (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Los soldados no parecen dispuestos a atender a razones. Vuestra única esperanza es huir de ellos antes de que os rodeen y os maten a lanzadas.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Control Animal o Arte de Cazar, suma 3 al número que obtengas. Si has alcanzado el rango de Primado, suma 2.

Si el total está entre 0 y 3, **pasa al 57**.

Si es 4 o más de 4, **pasa al 234**.

19

Concentras tu habilidad en tratar de salvar la vida a tu compañero. Poniéndole tus manos en el pecho, comunicas el calor de tu poder curativo al cuerpo envenenado de Paido, contrarrestando poco a poco el efecto del tóxico. El tratamiento es lento y laborioso y sólo al amanecer del día siguiente estás seguro de que Paido se halla fuera de peligro.

Pasa al 103.

20

La vieja se guarda el dinero que le entregáis y os conduce a Paido y a ti a una habitación situada en lo alto de la escalera. Libros y cartas atestan los estantes y están también esparcidos por el suelo. La luz natural entra por una claraboya del techo. Un enorme telescopio de bronce apunta al cielo a través de la claraboya y debajo de él hay una mesa circular de hueso labrado con gemas. Una bella joven está sentada a la mesa. Tiene el cabello sedoso y rubio y alrededor de la

alta y pálida frente lleva una diadema de azabache que tiene incrustados runas y símbolos misteriosos.

Pasa al 42.

21

Con una lentitud penosa camináis por la ciénaga recorriendo menos de un kilómetro y medio en tres horas. Al ponerse el Sol os halláis en medio de una espesa niebla y decidís deteneros para hacer noche y continuar la marcha al amanecer. Por desgracia, las arenas movedizas de Danarg suben y bajan como la marea y, durante la noche, sois arrastrados a sus profundidades. Permaneceréis para siempre prisioneros de la ciénaga. Tu vida y tu misión acaban aquí.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

22

Estudiando el mapa descubre que la atalaya que se alza en lo alto de la colina se llama Torre del Alcaide. Paido te informa de que el comandante de la guarnición de la ciudad es conocido con la denominación de alcaide de Tharro.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Sentido de Orientación, **pasa al 327**.

Si queréis subir a caballo hasta la atalaya, **pasa al 14**.

Si elegís entrar en el templo, **pasa al 78**.

23

Una exploración de energía psíquica rastrea tu mente. Al instante tu Disciplina la repele, protegiendo tus pensamientos y tu memoria de su premeditada intrusión. Pero lo inesperado y potente del ataque te deja temblando.

-¿Te encuentras bien? -te pregunta Paido-. Quizá sea mejor que bajemos a la bodega para resguardarnos de la tormenta.

Asientes con la cabeza y le sigues por la escalera hasta la acogedora taberna. El soldado Trost os saluda, pero tú no te fijas en él: estas demasiado ocupado buscando con la mirada al extranjero. Por fin le ves; está sentado solo en un

rincón oscuro, en la parte más alejada de vuestra mesa, leyendo tranquilamente su negro libro.

Pasa al 166.

24

Ilustración II

Ves a lo lejos una nube de denso humo negro que se eleva hacia el cielo. Debajo, una muralla y un grupo de casas son pasto de voraces llamas. Syada está ardiendo. Al norte de la desdichada ciudad, un ejército de soldados de negro uniforme cubre las colinas. Los negros estandartes de Ogia con sus cabezas de lobo ondean en largas astas sobre las filas de la despiadada horda.

Por el camino viene en vuestra dirección una gran procesión de hombres, mujeres y niños, algunos montados a caballo, otros en carros y otros a pie, cargados con los fardos de sus posesiones. Ennegrecidas sus ropas por el hollín, avanzan pesadamente y en silencio, con el temor y la desesperación reflejados en sus miradas.

Un soldado al que le sangra una herida en la cabeza llega cabalgando hasta la cumbre donde os encontráis y os grita:

-¡Volved, volved! ¡El ejército enemigo nos ataca!

Es imposible continuar por el camino hacia el este. La polvorienta ruta del norte está bloqueada por los habitantes que huyen de Syada y las tropas de Ogia se disponen a atacar desde las colinas. Sólo tenéis dos opciones: podéis regresar por el camino que ya habéis recorrido o cabalgar hacia el oeste, a través de las colinas, hacia el bosque de Mordril. Consulta el mapa que figura en las primeras páginas de este libro antes de tomar una decisión.

Si queréis cabalgar hacia el oeste, **pasa al 311**.

Si elegís retroceder por el mismo camino, **pasa al 276**.

25

Tu poder psíquico detecta que esos cubos de cristal negro emiten vibraciones y que estas vibraciones pueden hacerlos explotar.

Si uno de los diminutos fragmentos de cristal perforara el depósito del Levitrón, el gas líquido que éste contiene a presión estallaría destruyendo la nave.

Ilustración II

Un soldado que sangra por una herida en la cabeza os grita: '¡Volved!'

Si quieres recoger los cubos de cristal y arrojarlos por la borda, **pasa al 50**.

Si decides ayudar primero a Paido a librarse de sus atacantes, **pasa al 169**.

26

El rostro del enano muestra la satisfacción que le produce poder hablar del tema favorito; él mismo. Casi una hora después habéis oído todo lo que hay que oír sobre la vida y los planes de Lardin, hijo de Kardon de Bor.

-¿Qué noticias tienes de Luukos? -pregunta Paido cuando el enano hace una rara pausa para tomar aliento.

-Las que ya van siendo habituales en esa región -replica en tono desabrido-. Pero esta vez Zegron ha ido demasiado lejos y cuando se enfrente a las tropas de Lord Adamas lamentará no haberse quedado en su apestosa ciudad de Xanar, ya lo verán.

-No estés tan seguro de ello, Lardin -dice un labrador de rostro rojizo que se ha aproximado para unirse a vuestra conversación-. Mi hermana cree que esta vez Zegron no se detendrá hasta haber arrasado todo el territorio que se extiende entre Luukos y el Tentarias.

-Esa hermana tuya que se pasa la vida mirando las estrellas, siempre haciendo tan buenos augurios -comenta el enano-. ¿Cuándo ha visto algo agradable con sus telescopios, en sus cartas o bolas de cristal, eh? Responde.

Los demás clientes, que escuchan sin ningun disimulo la conversación, acogen estas palabras con un murmullo de aprobación.

-Puede ser -replica el labrador-. Pero ¿cuándo se ha equivocado?

Un incómodo silencio sigue a esta pregunta y poco a poco cada cual vuelve a ocuparse de sus asuntos. Nadie, y menos que nadie el posadero, desea prolongar el tema.

Si quieres preguntar al labrador dónde vive su hermana, **pasa al 262**.

Si decidís abandonar la posada y proseguir viaje a Tharro, **pasa al 318**.

27

Te echas al suelo y ruedas hasta ponerte detrás de la mesa, la única protección

posible en esa parte del refectorio. La bola de fuego te quema la espalda al cruzar velozmente la habitación. Después, con un estruendo ensordecedor, estalla contra la pared. Te encuentras tumbado al lado de Paido, que está sin sentido, pero vivo. Tiene la espada sobre las piernas y de una de sus botas asoma el puño de una daga.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación y has alcanzado el rango de Tutor, **pasa al 131**.

Si quieres empuñar la espada de Paido, **pasa al 47**.

Si prefieres sacar su daga y arrojársela al Helghast, **pasa al 211**.

28

Colocas una flecha en el arco y apuntas cuidadosamente a la criatura humanoide que se encuentra más cerca. Tiene el cuerpo cubierto de cortas cerdas y de su hocico, parecido al de un jabalí, salen unos colmillos amarillos y curvos. Empuña una vieja espada de hierro, oxidada y mellada, y sus ojos negros te dirigen una fría mirada.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte.

Si el número que obtienes está entre 0 y 4,[5] **pasa al 38**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 125**.

29

Tu caballo se asusta al ver la abadía que aparece a lo lejos: el penoso recuerdo del ataque de los vordaks aún está fresco en su memoria. Lo mismo le ocurre al caballo de Paido y os veis obligados a cabalgar a campo traviesa, dando un gran rodeo para evitar la abadía, antes de llegar a la Gran Ruta del Norte.

Pasa al 280.

30

Una llama dorada brota a lo largo de la hoja de la Espada del Sol cuando la

[5] El texto original no permitía añadir ninguna bonificación al número obtenido al azar. Hemos cambiado las opciones para permitir esto. Si prefieres jugar bonificaciones, pasa al 125 si obtienes un número entre 0 y 4, o pasa al 38 en caso contrario.

alzas por encima de tu cabeza. El Helghast lanza un grito y retrocede aterrado. Reconoce el poder que manejas, un poder que es la perdición de los Señores de la Oscuridad a quienes sirve, un poder que puede causar su total destrucción.

Helghast de Gnaag: DESTREZA EN EL COMBATE 34 RESISTENCIA 48

La criatura es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Si no posees la Disciplina del Magnakai de la Pantalla Psíquica, debes restar 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE[6] durante toda la pelea. (Recuerda multiplicar por dos los puntos de RESISTENCIA que pierda tu enemigo, a causa del poder de la Espada del Sol.)

Si vences en la lucha, **pasa al 268**.

31

Durante unos minutos miráis en silencio la poza que tenéis debajo de vosotros. En la espumosa agua no descubrís nada que delate la caída de vuestros caballos y del terrible Anapheg. Los tres han desaparecido sin dejar rastro.

El fragor lejano de combates os incita a abandonar el tronco y a seguir internándoos en el bosque de Mordril. Los árboles se vuelven más densos, obligándoos a veces a avanzar de lado. Poco a poco la maleza se convierte en una capa de musgo y líquenes de color azul oscuro que se os pegan a las botas como si fuera

[6]Parece bastante raro tener que reducir puntos de DESTREZA EN EL COMBATE al comienzo de cada asalto si no tienes la Disciplina de Pantalla Psíquica. Esta pérdida sería acumulativa, por lo que en el primer asalto pelearías con 2 puntos menos de DESTREZA EN EL COMBATE, en el segundo con 4 puntos menos, en el tercero con 6 menos, etc. y duraría sólo durante este combate: no sería permanente, ya que Joe Dever siempre aclara cuándo pierdes puntos de DESTREZA EN EL COMBATE permanentemente. Es posible que esta penalización sea un error, y que en realidad pierdas 2 puntos de RESISTENCIA antes que de DESTREZA EN EL COMBATE al principio de cada asalto de combate.

cieno. Sientes un escalofrío cuando una espesa niebla brota de las hendiduras del suelo. Los múltiples sonidos del bosque han sido sustituidos por un inquietante silencio.

Si necesitas Tintura de Oxidín o hierbas de Oede, **pasa al 237**.

Si no las necesitas, **pasa al 91**.

32

Paido baja la tabla de atrás y os subís al carro. El carretero tira de las riendas y el destartalado vehículo se pone en marcha. Sus ruedas chirrían al rodar sobre las losas de la plaza. En la estrecha calle por la que os introducís veis vuestros caballos atados a un poste delante de una panadería. Dices al carretero que pare y éste obedece inmediatamente tu orden, haciendo parar a sus mulas frente a esa tienda. Os despedís de vuestro silencioso amigo y recuperáis vuestros caballos. El carretero responde a vuestro saludo con una sonrisa y, mientras montas en tu caballo, observas que alrededor del cuello el hombre lleva un amuleto de madera tallada en forma de pez.

De pronto resuenan en la calle las voces airadas de los monjes, que han salido de la panadería. Paido y tú picáis espuelas y os alejáis al galope. Tan sólo al llegar a la puerta norte de la ciudad detenéis a los caballos.

Pasa al 347.

33

Sacas del bolsillo un petardo del tamaño de una uva y lo arrojas por encima del mostrador. Unos segundos después se produce un resplandor deslumbrante cuando el petardo hace explosión. El posadero da un brinco, chillando como un loco, mientras trata de apagar las llamas que le han prendido la parte trasera de los pantalones. Saltando y trepando por encima de las mesas y sillas volcadas, desaparece por la puerta principal. A continuación oís un chapoteo y el silbido del vapor: el infortunado enano se ha tirado de pies al río del poblado.

Pasa al 70.

34

Sin dejar de correr, sacas algunas provisiones de tu Mochila y las arrojas detrás de ti en el cieno. La tentación es demasiado fuerte para la hambrienta araña, que

se para a devorar la comida. Paido y tú aprovecháis esos minutos para escabulliros entre la niebla.

Pasa al 129.

35

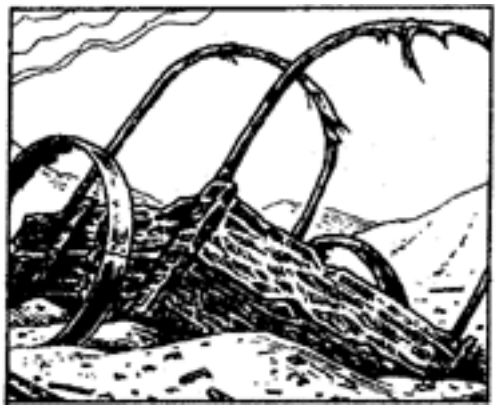
El pavimentado callejón conduce a un gran edificio de piedra y paredes lisas y sin rasgos especiales, excepto algunas manchas debidas al paso del tiempo. Un grupo de artesanos, sentados fuera bajo una hilera de farolas encendidas, pegan plumas a unas delgadas varillas de madera. Trabajan con mucha rapidez y habilidad, transformando las varillas en flechas de gran calidad.

Si queréis pararos a inspeccionar el edificio, **pasa al 168**.

Si preferís seguir adelante por el callejón, **pasa al 264**.

36

Los desmedrados árboles forman grupos más densos alrededor de la orilla norte de la poza. Sobre vuestras cabezas, plantas trepadoras se entrecruzan formando una oscura bóveda y criaturas viscosas os rozan los tobillos mientras vadeáis el apestoso y cenagoso suelo. Vuestro avance es muy lento.



De repente unos terribles aullidos, como de perros rabiosos, resuenan delante de vosotros entre la neblina que rodea los árboles. Una multitud de criaturas reptantes, algo más altas que el tamaño del brazo de un hombre, salen de sus madrigueras. De su verdosa piel gotea agua negra y sus rostros, semejantes a los de los sapos, delatan su maligna intención al avanzar hacia vosotros.

Si tienes un arco y quieres usarlo, **pasa al 182**.

Si tienes un petardo y quieres usarlo, **pasa al 225**.

Si decides empuñar un arma de mano y prepararte para combatir, **pasa al 265**.

37

-La próxima barcaza hacia el norte se detiene aquí dentro de una hora, aunque es probable que hoy llegue un poco más tarde a causa de la tormenta -dice la vieja-. El pasaje cuesta 40 Lunas. Si esperan en el embarcadero, verán la barcaza cuando entre en el valle.

Si queréis preguntar a la vieja por su hija, Tadia, la Profetisa, **pasa al 244**.

Si decidís darle las gracias y dejar la Casa del Ferry, **pasa al 299**.

38

La flecha hiere en el hombro al Ghagrim arrancándole un trozo de piel y desaparece en la oscuridad, donde se clava en otra bestia, oculta en la maleza. El Ghagrim no hace caso de su hombro sangrante y continúa avanzando hacia ti, lamiendo la hoja de su oxidada espada, mientras se dispone a atacarte.

Ghagrim: DESTREZA EN EL COMBATE 23 RESISTENCIA 38

Puedes eludir el combate después de tres asaltos, **pasando al 309**.

Si vences en la pelea, **pasa al 9**.

39

Consigues lanzar la flecha un segundo antes de que la bola de fuego te golpee en el pecho y te derribe de espaldas en el suelo. Pierdes 8 puntos de RESISTENCIA. Tu flecha se hunde en el estómago del Helghast, pero la criatura permanece incólume. Con una carcajada de satisfacción se arranca la flecha y la tira a un lado con desprecio. A tu enemigo no le causan ningún daño las armas ordinarias; sólo puede ser vencido por la magia.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación y has alcanzado el rango de Tutor, **pasa al 131**.

Si deseas refugiarte detrás de la mesa del refectorio, **pasa al 289**.

40

Tu instinto te salva. La flecha te desgarra una manga y deja en tu antebrazo un rojo surco antes de hacerse pedazos al chocar contra la pared detrás de ti. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

El propietario del almacén lanza un grito de incredulidad y te arroja el arco a la cabeza, para distraerte mientras desenvaina su espada.

Bourn el Arquero: DESTREZA EN EL COMBATE 19 RESISTENCIA 24

Si vences en la lucha, **pasa al 87**.

41

El carro se pone en marcha cuando los monjes doblan la esquina y entran en la calle. Tan pronto como os ven a Paido y a ti, dan la alarma:

-¡Asesinos! -gritan.

Sus voces resuenan en la ciudad. Uno de ellos se vuelve y desaparece en la plaza cuadrangular para pedir ayuda. Los restantes desenfundan sus espadas y se colocan en línea. En sus ojos se refleja el odio que sienten, mientras se dispone a atacaros.

Monjes de la Espada: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 31

Puedes sumar 5 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea, debido a que Paido lucha a tu lado.

Si vences en el combate, **pasa al 106**.

42

-Soy Tadia, la Profetisa -dice con voz suave y melodiosa- y tú eres Lobo Solitario, señor del reino del Sol, el «skarn» de la leyenda.

Paido echa mano a su espada, pero tú le sujetas la mano, pues presientes que esa mujer desea ayudarte, no hacerte daño.

-Vivimos en una época de gran peligro. Tus enemigos de antaño son nuestros

enemigos; están en condiciones de conquistar nuestro país y me temo que somos demasiado débiles para resistirles. Conozco tu propósito y quiero ayudarte en todo lo que pueda, esperando que cumplas tu misión y destruyas a los Señores de la Oscuridad.

Tadia levanta los brazos y apunta al cielo. Entre sus manos aparece flotando y girando en el aire un globo de blanco fuego. Ella inclina la cabeza hacia atrás y mira fijamente esa bola de llamas, sin parpadear a pesar de la terrible intensidad de su luz.

-El camino más seguro para ir a Danarg es el que atraviesa el bosque de Mordril -dice solemnemente-. La ruta de Syada está sembrada de peligros: en ella sólo te esperan combates y muerte.

El globo tiembla y se apaga y Tadia vuelve su mirada a ti.

-No dejes que nada retrase tu misión, Lobo Solitario. El futuro de nuestros dos países depende tu éxito.

Antes de que partáis, la profetisa te ofrece una serie de pociones y armas. Toma las que quieras, pero recuerda corregir tu Carta de Acción incluyendo los nuevos objetos. Elige entre los siguientes:

> POCIÓN DE ALETER: Aumenta en 2 puntos la DESTREZA EN EL COMBATE durante una sola pelea.
> POCIÓN DE LAUMSPUR: Restablece 4 puntos de RESISTENCIA (hay suficiente para una dosis).
> ESPADÓN
> ESTACA
> ELIXIR DE RENDALIM: Restablece 6 puntos de RESISTENCIA (hay suficiente para una dosis).
> TINTURA DE OXIDÍN: Restablece 2 puntos de RESISTENCIA (hay suficiente para una dosis).[7]

Todas las pociones son objetos de la Mochila.

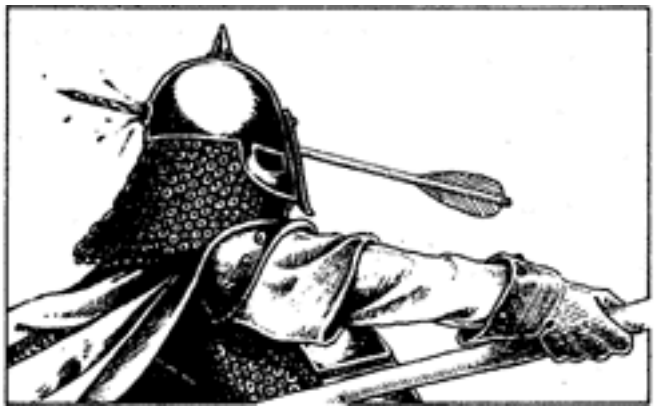
Una vez hecha tu elección, dejáis la Casa del Ferry y continuáis vuestro viaje.

> **Pasa al 89**.

43

[7] Si has sido infectado con el bacilo de korovax, puedes curarte con Tintura de Oxidín.

Saltas de la silla con el tiempo justo para evitar ser despedido fuera del tronco. Tu caballo y la monstruosa criatura desaparecen inmediatamente, tragadas por la espuma de la cascada. Cuando tus pies tocan de nuevo la húmeda madera, el caballo de Paido se encabrita y con las patas delanteras da coces al aire. Paido lucha por dominar al animal, pero éste está espantado por el miedo y con sus cascos traseros rompe el borde podrido del tronco y se tambalea peligrosamente. Paido desmonta segundos antes de que el caballo caiga en la poza de la cascada.



Pasa al 31.

44

Por desgracia perdió todos los mapas y el equipo al escapar de Danarg. Sin embargo, recuerda claramente haber visto el templo de Ohrido desde la cima de una altura denominada «la Colina Escarlata», situada en tierra firme, en una isla a unos 48 kilómetros de distancia del camino de Syada. Le dais las gracias por su ayuda y le deseáis buena suerte antes de salir de la tienda y seguir vuestro camino.

Pasa al 204.

45

Utilizas tu habilidad para repeler a la terrible serpiente, pero ésta está hambrienta y el olor del cuerpo de Paido la atrae a pesar de que tú consigues enmascarar el tuyo.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de la Invisibilidad, suma 3 al número que obtengas.

Si el total está entre 0 y 6, **pasa al 155**.

Si es 7 o más de 7, **pasa al 167**.

46

Kezoor yace muerto, pero Paido te advierte que no te acerques al cadáver.

-He oído decir que estos sacerdotes del mal pueden resucitar para vengarse. Apártate, voy a asegurarme de que éste nunca vuelva a hacer daño a nadie.

Paido alza su espada y de un rápido tajo corta la cabeza del cuerpo de Kezoor. Los párpados de éste se abren y dejan ver unos ojos incandescentes por el odio, pero el fuego se apaga rápidamente y los ojos se convierten en una nube gris.

-Ya está -dice Paido, limpiando la espada en la manga de su túnica.

Después, mirando a su alrededor, pregunta:

-¿Dónde está Trost?

Diriges la mirada al lugar donde cayó el soldado y ves su cuerpo calcinado cubierto con los restos de las arañas quemadas.

-Allí está -respondes con tristeza.

Paido saca una manta de su Mochila y cubre con ella el cadáver antes de recitar las palabras del Knurla, una oración de los Vakeros por los caídos en combate.

Pasa al 80.

47

Esa hoja de acero fue forjada en los hornos de Elzian por los Ancianos Magos como instrumento al servicio del bien. El Helghast presiente su poder latente y precipitadamente arroja otra bola de fuego, que no da en el blanco: volcando la mesa haces que el proyectil se vuelva contra el que lo ha lanzado y le acierte en el hombro, obligándole a soltar la vara. Aprovechas tu ventaja para atacarle antes de que recupere la mortífera arma.

Helghast de Gnaag: DESTREZA EN EL COMBATE 28 RESISTENCIA 40

La criatura es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Si no posees la Disciplina del Magnakai de la Pantalla Psíquica, debes restar 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE[8] al comienzo de cada asalto. Si has

[8]Parece bastante raro tener que reducir puntos de DESTREZA EN EL COMBATE al comienzo de

completado el Círculo de la Ciencia del Espíritu, puedes sumar 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea.

Si vences en la lucha, **pasa al 195**.

48

Te apartas de los rahgus y agarras a Paido del brazo, arrastrándole lo más rápidamente que puedas en tu retirada. Las criaturas os persiguen hasta el borde de la nube de gas, pero no más allá. Vosotros hacéis un alto en la bifurcación, aspirando a bocanadas el aire puro. Después reanudáis la marcha por el ramal oeste.

Pasa al 105.

49

-¡Boran, Boran! -llama a gritos el enano, mientras se esfuerza por agarrarte de la túnica.

De repente se abre una puerta al lado de la barra y otro enano, más joven y mucho más musculoso que el posadero, entra en el local empuñando una impresionante porra reforzada con clavos. El posadero se aparta de un salto cuando su hijo levanta la porra para asestar el primer golpe.

Si has alcanzado el rango de Primado y posees la Disciplina del Magnakai de Acometida Psíquica, **pasa al 84**.

Si aún no has alcanzado el rango de Primado o no posees la habilidad de Acometida Psíquica, **pasa al 257**.

50

Recorres frenéticamente la cubierta recogiendo los cubos y tirándolos por en-

---

cada asalto si no tienes la Disciplina de Pantalla Psíquica. Esta pérdida sería acumulativa, por lo que en el primer asalto pelearías con 2 puntos menos de DESTREZA EN EL COMBATE, en el segundo con 4 puntos menos, en el tercero con 6 menos, etc. y duraría sólo durante este combate: no sería permanente, ya que Joe Dever siempre aclara cuándo pierdes puntos de DESTREZA EN EL COMBATE permanentemente. Es posible que esta penalización sea un error, y que en realidad pierdas 2 puntos de RESISTENCIA antes que de DESTREZA EN EL COMBATE al principio de cada asalto de combate.

cima de la barandilla. Los cubos vibran con una energía que amenaza con desintegrarlos. Cuando arrojas de la nave el último cubo, observas cómo los otros explotan con un sordo estampido allá abajo en la ciénaga.

Pasa al 267.

51

Te precipitas de cabeza en la poza y vas a chocar contra las rocas que hay justo debajo de la superficie del agua, a unos 30 metros del tronco. Tu muerte es instantánea.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

52

Entablas combate con una venenosa araña Taan. La lucha es a muerte.

Araña Taan: DESTREZA EN EL COMBATE 18 RESISTENCIA 52

Debido a sus pinzas venenosas, debes multiplicar por dos todos los puntos de RESISTENCIA que pierdas durante el combate. Esta criatura es especialmente vulnerable al Ataque Psíquico y a la Acometida Psíquica: multiplica por tres las bonificaciones que normalmente recibes si atacas con los poderes de tu mente.

Si vences en la pelea, **pasa al 129**.

53

Hace años esa barcaza navegaba por el Tentarías, transportando cargamentos de trigo y tejidos a los mercados del este. Ahora, vieja y llena de vías de agua, sirve en su retiro para llevar por el río hacia el norte a campesinos y labradores.

El camarote fue en tiempos lujoso, pero ahora sólo quedan en él trastos viejos y está sucio y desordenado. Un olor dulzón a brea y madera húmeda llena la atmósfera y manchas de moho ensucian las paredes.

Sobre un solitario camastro, entre un revoltijo de correas, cuerdas y trapos hay una botella de líquido purpúreo tapada con un corcho.

Si quieres quitar el corcho y oler el contenido, **pasa al 228**.

Si prefieres no tocar la botella, **pasa al 98**.

54

La cuadra está llena de hermosos caballos, todos ellos tan sanos y vigorosos como los que os dio Lord Adamas. Paido vigila mientras tú ensillas dos corceles negros. Estás ajustándoles las bridas cuando Paido te avisa susurrando:

-¡Vienen hacia aquí cuatro monjes!

Montáis en los frescos caballos y salís al galope de la cuadra, arrollando casi a los sorprendidos monjes que en ese momento llegan a la puerta. En un acto desesperado, uno de ellos desenvaina la espada y te la arroja a la espalda. La hoja mortífera da vueltas cruzando el aire con alarmante precisión.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar *y* la Adivinación, suma 3 al número que obtengas.

Si el total está entre 0 y 2, **pasa al 134**.

Si es 3 o más de 3, **pasa al 219**.

55

Rayos de sol atraviesan las nubes y la lluvia amaina hasta que finalmente cesa. Cabalgáis por el ondulado valle hacia el río Phoen. El camino termina en una casa destartalada que se asienta precariamente en la orilla del río. Un viejo embarcadero de madera sale de un lado de la casa: su plataforma está casi sumergida en las aguas crecidas por la tormenta. Un cartel delante de la casa reza así:

EMBARCADERO DE LA CASA DEL FERRY

Pasajeros con destino a Tharro: embarque en esta orilla.
Pasajeros con destino a Phoena: embarque en la orilla opuesta.

NO SE ADMITEN CARROS, CARROMATOS, GANADOS O REBAÑOS, A NO SER PREVIO ACUERDO ESPECIAL

Si deseáis esperar a la barcaza que se dirige a Tharro, **pasa al 299**.

Si queréis echar un vistazo a la Casa del Ferry, **pasa al 130**.

56

Llegáis a un montículo donde se alza un árbol cargado de frutos de color rojo sangre. Al otro lado del montículo hay una poza de aguas cristalinas. Os paráis a descansar y os quitáis las diminutas sanguijuelas que se están dando un banquete en vuestras piernas.

Paido trepa al árbol para escudriñar el horizonte. Lleva consigo un astrolabio inventado por los Ancianos Magos para poder navegar en sus naves voladoras en la oscuridad. El instrumento es sensible a las vibraciones emitidas por los cristales de korlinium. La aguja de la torre del templo de Ohrido es de korlinium macizo y los Ancianos Magos han regulado el astrolabio de Paido para que capte las vibraciones emitidas por esa aguja. Así, siguiendo la dirección de donde proceden las señales, esperáis encontrar el templo perdido.

Mientras Paido se ocupa en ajustar el astrolabio, decides inspeccionar los alrededores.

Si quieres examinar los rojos frutos, **pasa al 301**.

Si eliges explorar la poza de agua clara, **pasa al 2**.

Si decides sentarte y esperar a que Paido acabe su lectura, **pasa al 177**.

57

Tres afiladas puntas de lanza te atraviesan la caja torácica, dejándote sin respiración. Agonizante, te vuelves hacia Paido con los brazos extendidos y el tremendo dolor reflejado en tus ojos. Paido se echa hacia adelante en un desesperado intento de sostenerte para que no te desplomes, pero también él es derribado por varios certeros lanzazos. En medio de un gran caos y confusión te arrancan de este mundo contra tu voluntad los brazos expectantes de la muerte.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

58

De la pared de roca roja cuelgan numerosas y largas lianas cubiertas de musgo, que os invitan a trepar a la meseta que corona la isla. Después del inseguro suelo de la ciénaga, la roca dura y escarpada es para vosotros un alivio. Avanzáis con gran rapidez y alcanzáis la superficie superior en el preciso momento en que el Sol se está poniendo en un mar de niebla escarlata que cubre el Danarg oriental.

A esa incierta luz descubrís un camino que serpentea hacia el norte a través de unos matorrales que os llegan hasta las rodillas.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Sentido de Orientación, **pasa al 108**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 335**.

59

El poco color que tiene el rostro ya de por sí pálido del Conde se desvanece.[9] Los presentes aplauden entusiasmados cuando el anciano asiente con la cabeza para indicar que tu respuesta es correcta. Como el hielo duplica su superficie cada día, cubrirá la mitad del lago el día antes de que lo cubra por completo.

De mala gana el Conde te entrega el premio: 40 Lunas. Anótalas en el apartado de la Bolsa de tu Carta de Acción, teniendo en cuenta que 40 Lunas equivalen a 10 Coronas de Oro.

Pasa al 338.

60

Una horrible transformación tiene lugar ante tus ojos. El rostro del monje se retuerce y deforma y la piel se tensa y se vuelve más oscura. De sus hundidas mejillas se desprenden jirones de carne que cuelga en festones del hueso de la barbilla. Un temor angustioso te atenaza el corazón cuando reconoces a la criatura que tienes delante: es un Helghast, un monstruoso agente de los Señores de la Oscuridad. Sus ojos diabólicos fulguran como carbones candentes mientras grita y levanta su larga vara negra.

Si posees la Espada del Sol, **pasa al 308**.

Si no posees este Objeto Especial, **pasa al 248**.

61

Paido desmonta y mira a través de una ventana desvencijada que hay en la base de tosca piedra del molino.

[9] Ésta es la respuesta correcta al acertijo de la Sección 141.

-Parece abandonado -comenta, mientras se esfuerza por descubrir algo en el oscuro interior.

-Prueba por allí arriba -sugieres, señalando una plataforma que sobresale por un lado.

Paido sube por una destartalada escalera de madera que está precariamente sujeta a la pared medio ruinosa. Cuando llega a lo alto, se detiene de pronto y lentamente levanta las manos sobre la cabeza: debe de estar en peligro.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la lnvisibilidad, **pasa al 95**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 210**.

62

La aparición de la serpiente pitón ha espantado a los restantes moradores del pantano, pero ahora vuelven para satisfacer su curiosidad. Una multitud de lagartos se desliza por el borde de la ciénaga, acercándose a vosotros cada vez más a medida que averiguan cuál es vuestra fuerza y cuál vuestra debilidad. Os abrís paso incansablemente a través de la húmeda vegetación, acosados todo el camino por el coro siseante de criaturas de la ciénaga, hasta que llegáis a la escarpada pared rocosa de la isla.

Pasa al 58.

63

La sórdida calleja desemboca pronto en una plaza pequeña donde confluyen tres calles más anchas. El anochecer está dando paso a una total oscuridad y los borrosos letreros de las calles son ahora imposibles de leer.

Si queréis tomar la calle de la izquierda, **pasa al 282**.

Si preferís torcer por la calle de la derecha, **pasa al 332**.

Si elegís la calle que sigue de frente, **pasa al 264**.

64

Unos segundos después oyes ruidos de muebles rotos. Dentro de la cabaña se

ha entablado una pelea. Paido ha sorprendido al tipo que pretendía atacarte y los dos están enzarzados en una lucha cuerpo a cuerpo. De pronto el ruido cesa y Paido aparece en la puerta delantera, sudoroso y desgreñado, con la espada ensangrentada en la mano.

-¿Dónde te has metido? -te pregunta echándose a un lado para dejarte entrar.

Un hombre con una cicatriz en la cara yace muerto en el suelo; sobre el pecho tiene un grueso palo.

-Ven a ver lo que he encontrado en el cuarto de atrás -te dice Paido, adelantándose.

Pequeños sacos llenos de pepitas de plata están apilados en un enorme montón que casi llega hasta el techo.

-No es extraño que luchara tan desesperadamente -comentas al contemplar ese tesoro-. Aquí hay plata suficiente para pagar el rescate de un rey.

Puedes quedarte con parte de ese tesoro antes de partir. Cada Saco de plata cuenta como un objeto de la Mochila.

Si queréis seguir avanzando por el valle, **pasa al 152**.

Si decidís explorar la mina, **pasa al 120**.

65

Ilustración III

En voz baja acordáis un plan de acción. Paido y Trost se acercarán al nigromante, mientras tú vigilas la escalera. Si logra eludir a tus compañeros, tendrá que enfrentarse contigo para poder escapar de la taberna.

Tranquilamente te levantas de tu asiento y te diriges la pie de la escalera. Cuando ocupas tu puesto, tus compañeros se aproximan al extranjero, que permanece inmóvil, al parecer absorto en su negro libro. Trost saca su espada y exige al hombre que le diga su nombre y el propósito de su viaje. Es éste un error de consecuencias fatales. El hombre levanta la vista y sus ojos grises arrojan de repente un terrible fuego rojo. Trost lanza un grito. Su cara se convierte en una horrible masa de ampollas hinchadas. Cuando Trost se desploma al suelo, Paido ataca al extranjero con su espada de resplandeciente acero forjada por los Ancianos Magos. El ataque de Paido se produce con la rapidez del relámpago, pero el nigromante lo contrarresta con el borde de su hoja. Saltan chispas inundando la taberna de fulgurantes destellos. Los pasajeros comienzan a animar

con aplausos a los contendientes, pero sus aplausos se convierten en gritos de terror cuando en nigromante conjura una nueva defensa.

Pasa al 206.

66

Paido abre la mano y te muestra la pequeña moneda de oro: ha salido cara.

-¡Mala suerte! -exclama con una sonrisa irónica-. Tú harás la primera guardia.

Paido se tumba sobre la mullida tierra y pronto se duerme, roncando suavemente. Te sientas a su lado, escudriñando el negro espacio entre los árboles, que parecen fantasmas grises.

La primera mitad de la noche transcurre sin incidentes. Necesitado de descanso, estás a punto de despertar a Paido cuando te parece ver algo que se mueve en las sombras a tu derecha. Dos puntos de luz amarilla oscilan en la oscuridad. Empuñas tu arma esperando el ataque, pero entonces dejas de ver los ojos de la criatura. Paido se despierta y te releva en la guardia, pero la persistente sensación de ser observados te inquieta y te impide descansar (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Cuatro horas más tarde despiertas. Está amaneciendo y os preparáis para reanudar la marcha.

Pasa al 138.

67

Te escondes detrás del pulpito y concentras tu habilidad en un rincón del extremo más distante de la sala. Dos perros de caza entran corriendo por el arco y se detienen en medio del pasillo, como si esperaran a sus dueños para rastrear. Unos instantes después aparece un grupo de monjes, todos ellos armados con espadas. Se acercan al lejano rincón y buscan en él concienzudamente, convencidos de que tu compañero y tú os habéis ocultado entre los bancos. Cuando descubren que allí no hay nadie, salen rápidamente de la capilla y bajan la escalera, seguidos por los perros, que no cesan de ladrar.

Pasa al 328.

68

Al ver el sello de Lord Adamas, el guardia te devuelve el Pase, os saluda y

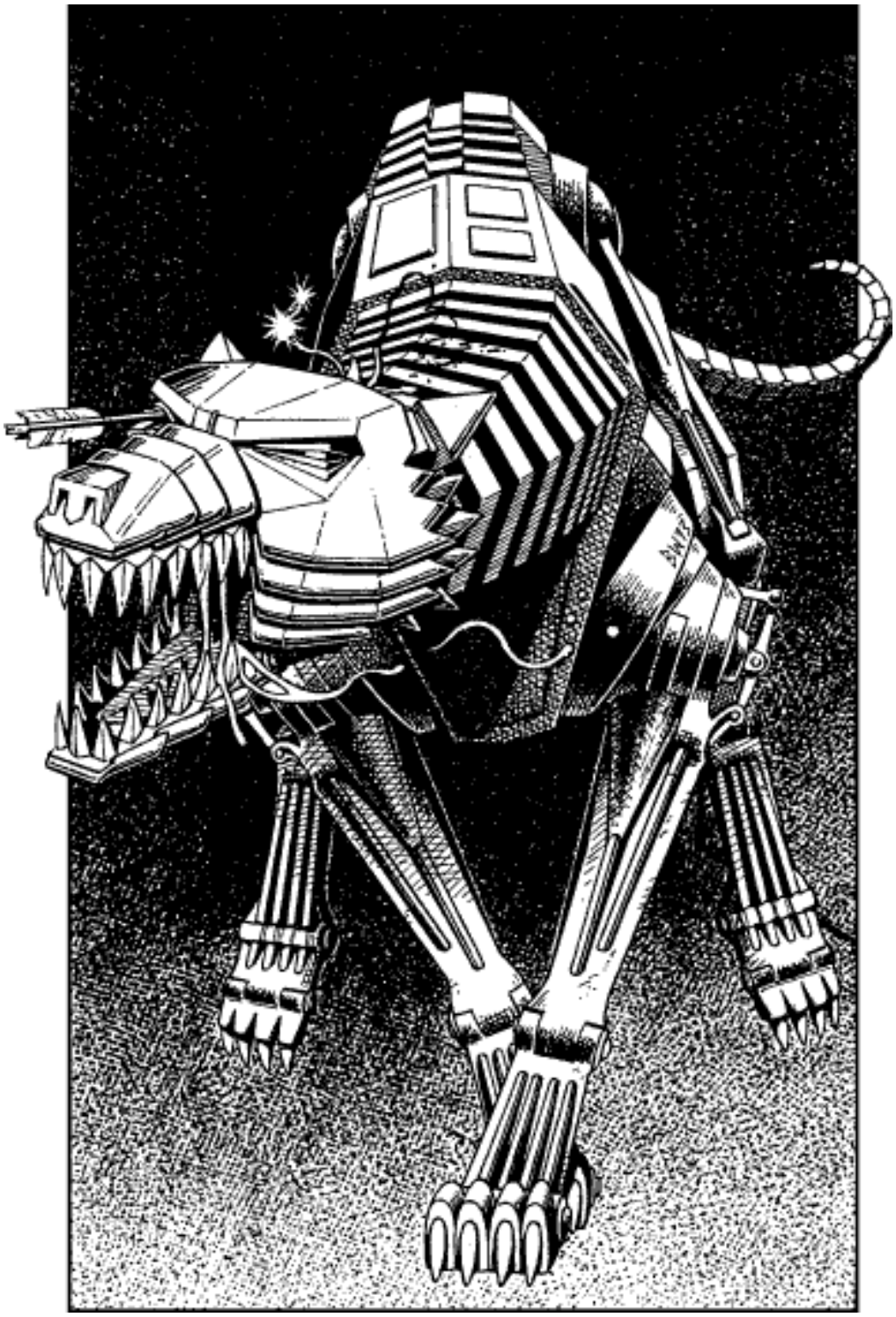


Ilustración III

La cara de Trost se convierte en una horrible masa de ampollas hinchadas

ordena abrir inmediatamente la puerta. Cruzáis el arco y entráis en una plaza de la que salen dos calles: el callejón del Cobre y la calleja del Cerdo.

Si queréis dirigiros hacia el este por el callejón del Cobre, **pasa al 35**.

Si preferís ir hacia el norte por la calleja del Cerdo, **pasa al 282**.

69

De pronto recibes un golpe en la espalda y eres lanzado a la profunda sima. Paido, que iba pisándote los talones, ha chocado bruscamente contigo, arrojándote por el borde del barranco. Mientras te precipitas hacia tu muerte, oyes el grito de angustia de tu compañero que resuena en el vacío.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

70

Paido abre de una patada la puerta lateral y sale rápidamente al exterior, donde sigue lloviendo, contigo pegado a sus talones. Un labrador de fiero rostro os impide el paso, blandiendo una horca con sus desmañadas manos. Paido lanza un grito mucho más fuerte de lo que tú creías que podía proferir una garganta humana. La fuerza del grito golpea al hombre en el pecho y le derriba en el suelo embarrado como si fuera un muñeco de trapo.

-La poderosa voz de los Vakeros -explica Paido en respuesta a tu no formulada pregunta-. Algún día te enseñaré su técnica, Señor del Kai.

En la puerta del establo os espera un grupo de campesinos empuñando rastrillo y azadones, pero al ver lo que le ha ocurrido a su jefe, tiran sus improvisadas armas y desaparecen en la tormenta.

Montáis en los caballos sin más tardanza y al galope os alejáis de la posada.

Pasa al 318.

71

Tu cuerpo ha protegido a Paido de la explosión y tu compañero se ha librado de heridas graves. Te cura la cara, que tienes en carne viva y llena de ampollas, y te venda las manos con tiras que rasga de su camiseta. Tus quemaduras son de gravedad y reducen en 5 puntos tu DESTREZA EN EL COMBATE durante el resto de esta aventura y en 3 puntos en futuras aventuras.

Si queréis continuar por el terraplén, **pasa al 216**.

Si decidís volver y tomar el ramal oeste, **pasa al 105**.

72

Al otro lado del arco hay una estrecha calle que conduce a la plaza cuadrangular. Al llegar al final de la calle, miras antes de doblar la esquina para ver si hay alguien. Divisas un grupo de monjes que se dirigen hacia vosotros, todos ellos armados con espadas.

En la otra esquina está parado un carro. Su toldo está raído y remendado en algunos puntos. Un par de viejas mulas están uncidas al carro y el conductor, sentado en su asiento, sostiene las riendas. Sus rasgos quedan ocultos por una negra capucha. Al acercarse los monjes, el carretero os hace señas levantando una mano: quiere esconderos en el carro. Ahora o nunca, pues los monjes van a dar la vuelta a la esquina.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación o has alcanzado el rango de Tutor, **pasa al 270**.

Si queréis esconderos en el carro, **pasa al 32**.

Si preferís permanecer donde estáis y enfrentaros a los monjes, **pasa al 41**.

73

Panal de Miel es una pequeña aldea con un par de cabanas, un granero y una atalaya de piedra arracimados en círculo a orillas del río. Un grupo de niños aguarda nervioso en el embarcadero barrido por la lluvia para recibir a sus padres, esperando algún regalo, quizás una caña de pescar o un arco de caza, del mercado de Phoena.

Ocho hombres, incluido el Conde, desembarcan en Panal de Miel y sólo embarca un pasajero para Tharro, un individuo delgado con ojos grises que brillan fríamente debajo del ala ancha de su sombrero. Lleva ceñida al costado una espada de hoja estrecha y en la mano un libro encuadernado en cuero con la cubierta tan lisa y negra como su ropa. Paga el pasaje y desciende a la taberna, deteniéndose brevemente en lo alto de la escalera para devolverte la mirada.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Pantalla Psíquica y has alcanzado el rango de Tutor, **pasa al 23**.

Si no posees esta habilidad o aún no has alcanzado el rango de tutor, **pasa al 325**.

74

No puedes sacar ningún arma. Tu única esperanza es atacar a esa criatura utilizando el poder de tu mente.

Korkuna: DESTREZA EN EL COMBATE 20 RESISTENCIA 36

Para esta lucha psíquica tienes que reducir tu DESTREZA EN EL COMBATE a 15 puntos y proceder de la forma habitual. No puedes usar ningún arma ni Objeto Especial o de la Mochila.

Si sobrevives a este combate psíquico, **pasa al 254**.

75

El sonido escalofriante de la risa del Helghast retumba en tus oídos cuando te lanzas contra esta cruel criatura. El Helghast no ofrece resistencia a tu ataque y le asestas un golpe que le hace un corte desde el hombro hasta el estómago. Pero el Helghast no cesa de reír y de su herida no brota sangre alguna, pues no se le puede destruir con armas normales de acero o de madera: sólo la magia puede destruirle.

Lo último que oyes es el crepitar del fuego al penetrar en tu pecho una abrasadora llamarada.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

76

Los monjes se comunican telepáticamente. Aunque no entiendes el lenguaje que emplean en su comunicación mental, percibes que están inquietos e incómodos por vuestra presencia.[10]

Si queréis deteneros a rendir un último homenaje al difunto, **pasa al 275**.

Si decidís continuar vuestro camino sin pararos en la abadía, **pasa al 55**.

77

Tu flecha penetra en la boca de la criatura, clavándole la lengua contra el fondo de la garganta. La bestia lanza un gruñido y con sus garras intenta arrancarse el proyectil. En su desesperado esfuerzo pierde el equilibrio y resbala, extendiendo instintivamente los brazos para mantenerse en pie. Sus garras se enganchan con las riendas de tu caballo y, al tambalearse y caer del tronco, os arrastra a tu caballo y a ti detrás de ella.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar, suma 2 al número que obtengas.

Si el total es 0 ó 1, **pasa al 51**.

Si es 2 o más, **pasa al 43**.

78

Desmontáis y subís los escalones que conducen a la puerta del templo. Un viejo con hábito marrón os abre y os invita a entrar, mientras un novicio se hace cargo de vuestros caballos.

Atravesar esa puerta es como penetrar en otro mundo. El aire huele a incienso y la luz mortecina que arroja una larga hilera de achatadas velas rojas apenas ilumina el interior. Seguís al viejo a lo largo de un corredor abovedado, bajáis varios tramos de escaleras y finalmente llegáis a un refectorio iluminado por antorchas. Un delicioso aroma a comida junto con los ruidos de la cocina salen a través de una abertura que hay en la pared.

[10] La Sección 221 te proporciona más información sobre estos monjes. Es bastante probable que se trate de un error del autor el que no obtengas esta información en lugar de conseguirla utilizando Adivinación. De ti depende pasar al 221 antes de tomar una decisión en esta sección.

-Sentaos -os dice el viejo señalándoos una sólida mesa de roble preparada para la cena- y participad de nuestra humilde comida. Así repondréis fuerzas para poder proseguir vuestro viaje.

En la sala entra otro monje llevando dos platos con humeantes estofados de carne. Los coloca delante de vosotros y bendice los alimentos con las palabras «gaj kog zutag». Estáis hambrientos después de todo un día de viaje. Debes tomar ahora una Comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

Si queréis comer el apetitoso estofado, **pasa al 336**.

Si prefieres tomar una Comida de tu Mochila, **pasa al 217**.

Si decides marcharte sin comer, resta 3 puntos de tu RESISTENCIA y **pasa al 174**.

79

De repente, más vordaks se abalanzan gritando sobre la cubierta de la nave. Paido se encuentra completamente rodeado por estas criaturas de roja túnica, pero se defiende con la tenacidad de un tigre, hundiendo su espada en los nauseabundos cuerpos de los vordaks. Corres por la cubierta principal en su ayuda, cuando un nuevo peligro os amenaza. Un Kraan sobrevuela a baja altura la nave arrojando negros cubos de cristal que se esparcen por la cubierta.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 319**.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Acometida Psíquica y has alcanzado el rango de Primado, **pasa al 25**.

Si no posees ninguna de estas habilidades, **pasa al 243**.

80

-Pero, ¡por todos los diablos!, ¿qué ha sucedido aquí? -atruena la voz del capitán, que baja precipitadamente la escalera de la taberna.

Un grupo de pasajeros le sigue, están asustados, pero movidos por la curiosidad de conocer el resultado de la lucha que ha devastado la bodega.

-Tendréis que pagar los daños -protesta-. Y costará cientos de Lunas arreglar este destrozo. O pagáis u os arranco la piel a tiras.

Paido agarra el mantel que cubre una mesa cercana y con él envuelve la cabeza de Kezoor. Después ata el macabro envoltorio con una cuerda y se lo tira al capitán, junto con la orden de busca y captura que estaba en el suelo al lado del cadáver abrasado de Trost.

-Eso pagará los daños -dice Paido-. Y asegúrate de que el dinero sobrante lo recibe la familia de este valiente soldado o seremos nosotros los que te arrancaremos la piel a tiras.

Cuando el capitán lee el pergamino, una amplia sonrisa se extiende poco a poco por su curtido rostro.

-Con que Kezoor ha hallado la muerte en mi barcaza -comenta pensativo-. Quizá deje la bodega como está. Mucha gente estará dispuesta a pagar por ver el lugar en el que ese canalla acabó sus días.

El capitán ordena a los tripulantes que preparen los cadáveres para arrojarlos al río y, cuando se han llevado los restos de Kezoor, reparas en su libro negro, que se encuentra en el suelo.

> Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación y has alcanzado el rango de Tutor, **pasa al 179**.
>
> Si deseas examinar el libro, **pasa al 312**.
>
> Si prefieres no tocarlo, **pasa al 255**.

81

Arrojas el petardo, que choca contra la roca delante de las criaturas de la ciénaga. Al instante, la ciénaga, las criaturas y el terraplén se transforman en una masa incandescente, pues al explotar el petardo ha prendido fuego a la nube de gas inflamable. La llamarada te quema la cara y las manos y te chamusca la túnica. Pierdes 12 puntos de RESISTENCIA.

> Si sigues vivo después de esta catástrofe, **pasa al 71**.

82

Seguís cabalgando por el paseo del Globo, con sus gastados adoquines, dejáis atrás talleres de toneleros, zapateros remendones y carpinteros y llegáis a una plaza donde veis una señal que indica una bocacalle que desaparece entre las

sombras. El paseo continúa delante de vosotros bordeado de tiendas y las murallas de la ciudad.

Si queréis seguir recorriendo ese paseo, **pasa al 204**.

Si deseáis torcer por la bocacalle, **pasa al 332**.

83

Los golpes hacen que las púas se te claven más profundamente en la mano, pero el anestésico te evita todo dolor.

La criatura pronto queda aplastada y convertida en pulpa que cae en pellas al suelo. Tienes los dedos insensibles y te arrancas las púas de la palma, que han penetrado de tal manera que sus puntas asoman por el dorso de la mano. Poco a poco recuperas la sensibilidad, experimentando un dolor tan intenso como si hubieras agarrado un carbón encendido. Pierdes 5 puntos de RESISTENCIA.

Si deseas refrescar en la poza de agua clara esa mano que te abrasa, **pasa al 315**.

Si decides no hacerlo, **pasa al 177**.

84

Concentras tu energía mental en el arma de tu adversario y diriges contra ella un flujo de poder psíquico. Se oye un fuerte chasquido y la porra claveteada se parte en dos sobre la cabeza del enano, cubriéndole de astillas. El enano lanza un alarido y se cae de espaldas.

-¡Hechiceros! -exclaman los concurrentes, aterrorizados, y salen de estampía hacia la puerta principal, volcando bancos y mesas en su desesperado afán de escapar. El enano tampoco lo piensa dos veces y como un jabalí asustado huye a cuatro patas por la puerta lateral. Al posadero no se le ve por ninguna parte.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 341**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 122**.

85

Miras a través de la diminuta ventana circular donde has visto antes el rostro,

pero el penumbroso interior parece desierto. La cabaña de piedra tiene dos habitaciones, una delante y otra atrás.

-¿Hay alguien en la casa? -preguntas con voz amistosa, pero no recibes ninguna respuesta.

En silencio indicas a Paido que examine la parte de atrás de la cabana, mientras tú entras por la puerta delantera.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 94**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 298**.

86

A tu espalda se oyen gritos de indignación de los monjes cuando tropiezan con los restos humeantes del Helghast.

-¡Alto, asesinos! -gritan-. ¡Detenedlos!

De repente sientes un agudo dolor en una pierna: un monje te ha asestado un golpe con una espada corta. Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. El número que obtengas te indica los puntos de RESISTENCIA que has perdido [11] mientras te introduces por la abertura.

Si sobrevives, **pasa al 191**.

87

Cuando el arquero cae muerto a tus pies, Paido aparece en la puerta del cuarto de tiro.

-Ha intentado matarme -le dices mientras buscas por el suelo tu Arco de Plata.

-¡Qué insensato! -exclama Paido sardónicamente-. No volverá a hacerlo.

Encuentras el arco, pero está destrozado sin posibilidad de que puedas repararlo. (Tacha este Objeto Especial en tu Carta de Acción).

-¡Bourn, Bourn! -llama alguien en el almacén al dueño.

[11] No parece razonable perder 0 puntos de RESISTENCIA después de ser golpeado por una espada. Puedes interpretar que un '0' indica una pérdida de 10 puntos de RESISTENCIA. En otras aventuras un '0' se suele interpretar de la misma manera.

Paido te sugiere marcharos rápida y silenciosamente por la puerta trasera y se dirige hacia ella.

Si quieres seguirle, **pasa al 273**.

Si decides pararte a registrar el cadáver del arquero, **pasa al 124**.

88

Ilustración IV

Las sienes te laten con violencia cuando galopas hacia los guerreros que os atacan. Se produce un choque impetuoso y pronto se entabla una feroz batalla. En tus oídos retumban el entrechocar de acero contra acero y las maldiciones y gritos del enemigo, mientras luchas desesperadamente para sobrevivir. Procurando no perder el equilibrio en la silla, derribas a un guerrero con un golpe que le aplasta el pecho. Un instante después te agachas para esquivar una maza que te pasa rozando la cabeza. Paido despacha a su atacante atravesándole con su espada de acero. El jefe de los guerreros grita una orden y todos se retiran para reagruparse y recuperar fuerzas a una docena de metros. Paido se coloca a tu lado cuando el jefe del casco de bronce lanza un grito de batalla:

-¡Shaag Drakkarim!

Guerreros drakkar: DESTREZA EN EL COMBATE 24 RESISTENCIA 30

Si posees la Disciplina del Magnakai del Control Animal, suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea.

Si vences en la lucha, **pasa al 144**.

89

Cuando bajáis las escaleras de la Casa del Ferry, Paido divisa algo que brilla a lo lejos.

-Es la barcaza -dice haciéndose pantalla con la mano ante los ojos para protegerlos del Sol, que por fin luce en todo su esplendor.

Un equipo de sucios ghorkas tira de la barcaza río arriba sin que al parecer le afecte la fuerza de la corriente crecida con la tormenta. Finalmente la barcaza llega al embarcadero y se detiene para que pueda desembarcar una abigarrada multitud de campesinos y viajeros.

Ilustración IV

El jefe de los guerreros lanza su grito de batalla:
«¡Shaag Drakkarim!»

-¿Ustedes dos van a Tharro? -pregunta el capitán-. El pasaje cuesta 40 Lunas, incluidos los caballos.

Si queréis montar en la barcaza, paga al capitán las 40 Lunas (o 10 Coronas de Oro) y **pasa al 266**.

Si no queréis embarcar o no puedes pagar el pasaje, **pasa al 348**.

90

La flecha penetra profundamente en la caja torácica de la criatura, pero ésta no parece inmutarse. Rompe la flecha y te arroja los pedazos, a la vez que se lanza al ataque.

Si quieres enfrentarte a esa criatura en combate cuerpo a cuerpo, **pasa al 205**.

Si decides evitar su ataque, **pasa al 309**.

91

Se acerca el crepúsculo. Al oscurecerse el cielo, un pájaro negro vuela entre las ramas más altas, emitiendo un agudo graznido que resuena con extraña intensidad en el silencio del bosque. El ave se posa, os mira fijamente unos segundos y después alza el vuelo. Un poco más tarde llegáis a un claro. Los rayos de la Luna penetran a través de un hueco que se abre en el negro dosel de hojas y a su luz veis un montículo de tierra que se eleva por encima de la niebla. Estáis muy cansados después de los acontecimientos del día y convenís en pararos a descansar en ese lugar. Paido saca del bolsillo una Corona de Oro y la arroja al aire para decidir quién hace la primera guardia.

-¿Cara o cruz? -te pregunta mientras esconde la moneda en su puño cerrado.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 11**.

Si quieres elegir ‘cara’, **pasa al 274**.

Si prefieres decir ‘cruz’, **pasa al 66**.

92

Tienes la impresión de que el guardia os mira con recelo. El ataque a Luukos

ha hecho a la guarnición de Tharro más desconfiada que de ordinario y, para no correr el riesgo de dejar pasar a dos posibles espías, os manda dar media vuelta.

-Vuelvan a Phoena, si es que vienen de allí -os dice a voces-. Los extranjeros no son aquí bienvenidos.

Pronto oscurecerá. Tanto Paido y tú como los caballos necesitáis comer y descansar y existen pocas posibilidades de que podáis hacer ambas cosas en la desierta llanura que rodea Tharro.

Si queréis dar la vuelta a las murallas de la colina de la fortaleza y buscar otra entrada a la ciudad, **pasa al 107**.

Si decidís acampar en la llanura, **pasa al 226**.

93

Un picor te recorre la piel como terrible premonición de que estás en presencia de un poderoso mal. El corazón te late con una fuerza desacostumbrada cuando te levantas del asiento disponiéndote para el combate.

Si tienes un arco y quieres usarlo, **pasa al 161**.

Si no lo tienes o no quieres usarlo, **pasa al 171**.

94

Presientes que hay alguien escondido detrás de la puerta. Él o ella está armado e intenta atacarte cuando entres en la cabaña.

Si quieres empuñar un arma de mano antes de abrir al puerta, **pasa al 233**.

Si decides no entrar en la cabana, **pasa al 64**.

95

En silencio te bajas del caballo y procurando no hacer ruido al pisar el barro te escondes en la oscuridad bajo la escalera de madera. Alcanzas el otro extremo de la plataforma y, al mirar hacia arriba, descubres la silueta de un hombre que amenaza con una lanza a Paido.

Si tienes un arco y quieres usarlo, **pasa al 196**.

Si decides decir al nombre que baje la lanza, **pasa al 137**.

Si prefieres quedarte quieto, oculto en la sombra de la plataforma, **pasa al 240**.

96

Subes los escalones del pulpito lo más rápidamente que puedes y depositas a Paido en la plataforma detrás del frente en el que está tallada la espada. Por casualidad, la túnica de Paido se engancha con una palanca oculta y, cuando su cuerpo cae pesadamente sobre ella, la palanca se mueve hacia un lado. De repente el suelo del pulpito tiembla y comienza a descender hasta llegar a un pasadizo secreto que hay debajo de la capilla.

Cuidadosamente sacas a Paido de la plataforma y le colocas sentado, apoyándole la espalda contra la pared del pasadizo. La plata forma sube lentamente hacia el pulpito. En el silencio de ese pasadizo secreto oyes la respiración jadeante y poco profunda de tu compañero, que sigue inconsciente. Le levantas un párpado y observas que tiene el iris muy dilatado. Tu habilidad básica del Kai de curación te indica que Paido ha entrado en coma.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Medicina, **pasa al 19**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 317**.

97

Introduces cuidadosamente la punta de la daga por debajo del cuerpo de la criatura y después, con un rápido movimiento, lo cortas en dos. Los tentáculos te sueltan la muñeca y las dos mitades se desprenden de tu mano, que está insensible. Inmediatamente empiezas a arrancar las púas que tienes clavadas en la palma y poco a poco recobras la sensibilidad. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA.

Si quieres lavarte la mano escocida en la poza de agua clara, **pasa al 315**.

Si desistes de hacerlo, **pasa al 177**.

98

El olor empalagoso del camarote es insoportable y pronto os obliga a salir a cubierta para respirar aire puro. Desde ella veis al capitán que va por la orilla

del río inspeccionando el tiro de peludos ghorkas. Estoicamente, éstos tiran de la barcaza río arriba, desfalleciendo raras veces al avanzar por el camino de sirga lleno de baches y desigualdades. Más allá de la orilla se extiende un panorama increíble de flores silvestres de todos los colores, escarlata, amarillo y violeta, y de enormes proporciones. Su perfume pronto hace desvanecer el persistente olor del camarote.

Los campos policromos ceden el lugar de repente a onduladas praderas de hierba y gradualmente el cielo se oscurece hasta que un rayo hiende con su luz el horizonte. Poco después un trueno retumba sobre la llanura.

-Ya está aquí la tormenta -grita el capitán cuando las primeras gotas de lluvia salpican la cubierta-. Vosotros dos haréis mejor refugiándoos abajo.

El pensamiento de volver al húmedo y lúgubre camarote te repugna. Paido te sugiere hacer una visita a la taberna y te invita a una cerveza. Es una oferta demasiado atrayente para rechazarla.

Pasa al 151.

99

En respuesta a tu petición, el monje lanza una escalofriante carcajada.

-¿Qué deseas de nosotros? -pregunta Paido con voz fuerte y amenazadora.

Pero el monje no contesta. Permanece inmóvil y en silencio con los ojos fijos en vosotros. Paido repite su pregunta, pero su voz es ahora más débil y la espada le tiembla en la mano. Con un gemido se desploma tirando platos y cubiertos al chocar con la mesa y caer al suelo.

Pasa al 238.

100

Ilustración V

La gran puerta se cierra con un leve chirrido. Sigues a Paido por un corredor de plata reluciente que te deslumhra, hasta llegar a un salón cuyas paredes están hechas de cristal macizo. Del techo cuelgan prismas de diamantes, que se reflejan en el suelo recubierto de mosaicos resplandecientes.

-Acércate al pedestal, Lobo Solitario -te indica Paido, señalándote una plataforma circular de puro cuarzo.

Pero antes de que Paido haya acabado de hablar, tú estás ya avanzando hacia el pedestal, atraído por un extraño impulso. Subes a la plataforma y una luz dorada irradia desde lo alto, envolviéndote en sus cálidos y purificadores rayos. Elevas las manos haciendo cuenco con ellas, como si ofrecieras un don invisible. Un estremecimiento te recorre los brazos y se extiende por todo tu cuerpo, proporcionándote una increíble sensación de bienestar. En tus manos se está formando una esfera luminosa que se condensa en un radiante cristal, lleno de fuego dorado: es la Piedra de la Ciencia de Ohrido.

Restablece tu RESISTENCIA en su puntuación original y **pasa al 239**.

101

Los atacantes gritan con furor asesino mientras os rodean. De debajo de sus túnicas sacan unas mazas y saltan hacia adelante empuñando en sus manos huesudas las armas de negro acero.

Vordaks: DESTREZA EN EL COMBATE 23 RESISTENCIA 30

Si no posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, resta 3 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante esta pelea. Estas criaturas de ultratumba son inmunes al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si vences en la lucha, **pasa al 202**.

102

Amanece y el panorama que contemplan vuestros ojos os sobrecoge. Desde esa altura rocosa podéis ver por primera vez la extensión de la ciénaga en todo su terrorífico esplendor. Paido activa el astrolabio y observa el horizonte, pero antes de que se oiga la señal indicadora tu vista de águila divisa el brillo de la aguja de korlinium del templo de Ohrido. El templo se alza al oeste, más allá de un mar de podrida vegetación verdinegra, preso de la ciénaga, pero no contaminado.

Los aullidos de los Ghagrim resuenan en la isla mientras con la ayuda de cuerdas y lianas descendéis al cenagal. Al llegar abajo emprendéis la marcha a través de la llanura de lodo, siguiendo la señal del astrolabio, pues ahora la aguja del templo está oculta por la niebla de los pantanos.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte.

Si el número que obtienes está entre 0 y 5, **pasa al 278**.

Ilustración V

Es la Piedra de la Ciencia de Ohrido.

Si está entre 6 y 9, **pasa al 150**.

103

Unas gotas de sudor en la frente de Paido son las primeras señales de su recuperación. Poco a poco recobra el conocimiento, despertando de un sueño que ha estado a punto de ser el último para él. No recuerda nada de lo que ha ocurrido y, cuando se lo cuentas, mueve la cabeza incrédulo.

-¿Un Helghast? -pregunta extrañado-. ¿Cómo es posible?

-Servidores del Señor de la Oscuridad Gnaag se han infiltrado en este monasterio -respondes-. Hasta ahora han permanecido ocultos, pero temo que se acerca rápidamente el día en que se alzarán en armas y destruirán esta ciudad. Ya conocen nuestra verdadera identidad y sospecho que también saben por qué estamos aquí.

-Son malas noticias, Lobo Solitario -replica Paido con gesto de preocupación-. No podemos demorarnos más. Si Talestria cae en manos del Señor de la Oscuridad Gnaag antes de que lleguemos a Danarg, nuestra misión habrá fracasado.

Asientes y, mientras examinas el lóbrego pasadizo, no puedes por menos de preguntarte si la misión no habrá fracasado ya. Desechas semejante pensamiento y ayudas a Paido a ponerse en pie.

Seguís el tortuoso pasadizo, que finalmente conduce a una puerta con cuarterones. Un botón saliente activa la cerradura y la puerta se abre mostrándoos una extraña cámara. De forma hexagonal y rematada por una cúpula, de sus paredes cuelgan tapices que representan raras y grotescas criaturas. Sobre el suelo, cubierto con ricas alfombras, se alzan numerosos pedestales, cada uno de los cuales sostiene una gran copa llena hasta el borde de un líquido plateado. Precavidamente cruzáis la puerta secreta y entráis en la suntuosa cámara.

Pasa al 201.

104

Al sentir en la frente la frialdad del agua, abres los ojos sobresaltado. Parpadeas para quitarte las gotas, mueves la cabeza y un terrible dolor te taladra la nuca haciéndote maldecir y rechinar los dientes: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Unas fuertes manos te levantan del suelo y te conducen hacia un tranquilo rincón de la taberna, donde Paido está sentado ante una mesa, riéndose sin ningún disimulo.

-Esa Bor Brew es un brebaje peligroso -dice jovialmente, ocultando a duras penas su regocijo por el efecto que la cerveza te ha producido.

-Sabe a néctar, pero tiene la misma fuerza que la coz de una mula -comenta el hombre de chaleco rojo que te ha ayudado a levantarte.

Cuando vuelves a ver con claridad y se te calma un poco el dolor de cabeza, adviertes que es un soldado. Lleva el chaleco escarlata de la guarnición de Tharro, con un emblema bordado en el que aparecen dos castillos y dos manos abiertas. Le pides disculpas por las molestias que le has ocasionado y en señal de agradecimiento le invitas a un trago. Él acepta con una condición: que no vuelvas a beber Bor Brew.

Pasa al 126.

105

El ramal volcánico desciende de nuevo hasta desaparecer bajo la maloliente ciénaga y una vez más os encontráis con los pies hundidos hasta los tobillos en el frío y negro lodo. Un aullido escalofriante resuena en el pantano desde la orilla norte y, durante unos breves segundos, os impide oír cualquier otro ruido.

Estás hambriento y debes tomar ahora una Comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 56.

106

Corréis hasta el final de la calle, dobláis la esquina y atravesáis la plaza cuadrangular. De repente, de la bocacalle de enfrente salen al trote dos monjes montados a caballo. En seguida los reconocéis: son los dos monjes que habéis visto antes

y que os han robado los caballos. Lanzan una maldición y sacan sus espadas, mientras galopan en línea recta hacia vosotros.

Monjes (a caballo): DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 29

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, puedes sumar 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea.

Si vences en la lucha, **pasa al 247**.

107

Volvéis por el camino al puente de piedra y seguís el canal en dirección este hacia el río Phoen. Se ha construido una vía fluvial para que las barcazas puedan penetrar en el perímetro amurallado de Tharro. En ese momento una fila de pasajeros que acaban de desembarcar están entrando en la ciudad a través de un estrecho arco. Paido te señala un grupo de mercaderes de caballos que conducen sus animales a la ciudad. Si conseguís mezclaros con ellos, tal vez podáis introduciros en Tharro sin obstáculos.

Si decidís uniros al grupo de mercaderes de caballos, **pasa al 297**.

Si no queréis correr el riesgo de entrar en Tharro de este modo, tendréis que hacer noche en el campo al aire libre; **pasa al 226**.

108

A pesar de que la luz va disminuyendo, adviertes que ese camino está transitado: la vegetación aparece aplastada y en el suelo arcilloso están marcadas numerosas huellas que pertenecen a criaturas que andan con los pies descalzos y tienen los dedos unidos por membranas. Cerca del camino principal corre un sendero poco visible. Por alguna razón, alguien se ha tomado un gran trabajo en mantener oculto ese sendero.

Si queréis seguir el camino trillado, **pasa al 335**.

Si preferís seguir el sendero secreto, **pasa al 330**.

109

Por la mañana el cielo está nublado y una fría brisa del oeste agita las altas

hierbas de la llanura que se ondula como un mar verdoso. La Gran Ruta del Norte discurre en línea recta perpendicular al horizonte, de la que a intervalos regulares salen ramales que conducen a las granjas y casas de labor. En las praderas junto al camino pastan ovejas y vacas y el aire lleva aromas de campo, flores y hierba húmeda.

-Deberíamos llegar a Tharro al atardecer -comentas, comprobando vuestra posición en el mapa.

-Tal vez -replica Paido precavidamente, y apunta hacia la línea de amenazadoras nubes de color azul que ensombrecen el horizonte por el oeste-. Mientras vayamos por delante de la tormenta.

Al mediodía habéis recorrido unos setenta kilómetros, pero os quedan otros tantos para alcanzar la ciudad de Tharro. El cielo se vuelve cada vez más tenebroso y lo que empezó siendo una fina llovizna se ha convertido en un fuerte aguacero. Los dos estáis empapados y los cuerpos de los caballos comienzan a desprender vapor mientras se hunden hasta los tobillos en el suelo encharcado del camino.

A través de la lluvia divisas una posada a orillas de una corriente cuyas aguas han crecido con la tormenta. Un ancho puente de piedra cruza el torrente y un molino con el techo de paja se alza cerca de él.

Si deseáis hacer un alto en la posada, **pasa al 188**.

Si queréis cruzar el puente y buscar refugio en el molino, **pasa al 61**.

Si decidís ignorar vuestra incomodidad y seguir cabalgando en medio de la lluvia, **pasa al 318**.

110

Los monjes contemplan con horror los humeantes restos del Helghast.

-¿Qué clase de demonio eres? -pregunta uno con voz aterrada.

-Es un malvado hechicero -dice el monje que está a su lado.

-Un monstruo de las tinieblas -exclama otro.

Tienes la impresión de que los monjes no conocen la verdadera identidad de su maestro. Creen que has venido aquí esta noche a matarle y sus restos les revelan que has cumplido la misión. Antes de que puedas decir una sola palabra, empuñan unas espadas cortas y se abalanzan sobre ti como posesos.

Monjes de la Espada: DESTREZA EN EL COMBATE 25 RESISTENCIA 45

Debido a su frenético estado, los monjes son inmunes al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Después de tres asaltos puedes eludir el combate metiéndote por la abertura de la pared y **pasando al 191**.

Si vences en la lucha, **pasa al 293**.

111

Los aullidos histéricos de los Ghagrim resuenan en la noche, mientras os arrastráis a través de la maleza. Por casualidad descubres un sendero que bordea el poblado y se dirige hacia el norte. Parece abandonado.

Si queréis seguir ese sendero, **pasa al 229**.

Si decidís dejarlo y continuar avanzando entre la maleza, **pasa al 296**.

112

-¡Muy bien! -exclama alegremente, retorciéndose el lacio bigote mientras cruza el camino embarrado-. Responde a este acertijo. Si un ladrillo equilibra tres cuartas partes de una libra más tres cuartas partes de un ladrillo, ¿cuántas libras pesa el ladrillo entero?

Si puedes responder al acertijo del viejo,[12] anota la solución y pasa al número de la respuesta.

Si no eres capaz de resolverlo, **pasa al 269**.

113

-¡Gaj aki-amaz! -exclama con voz silbante el monje, echándose hacia atrás la capucha de su negra túnica.

[12] Si deseas adivinar la solución al acertijo, puedes ir a la lista de Secciones Numeradas y escoger tu respuesta. Si tu primera elección es incorrecta, pasa a la Sección 269. La sección correcta tendrá una nota a pie de página confirmando que has respondido correctamente.

Te quedas atónito al contemplar una horrible transformación. La cara del monje se retuerce y deforma, su piel se tensa y se vuelve más oscura. De las hundidas mejillas se desprenden jirones de carne que cuelgan en festones de la barbilla. Una lengua negra y afilada, semejante a la de una serpiente, asoma entre los curvos colmillos que han aparecido en la mandíbula inferior.

El terror te sobrecoge al reconocer a la criatura que tienes delante: es un Helghast, un agente monstruoso de los Señores de la Oscuridad. Sus diabólicos ojos brillan como carbones encendidos cuando de pronto grita y alza sus manos convertidas en garras.

Si posees la Espada del Sol, **pasa al 30**.

Si no posees este Objeto Especial, **pasa al 183**.

114

Una intensa aura de bien emana de la habitación de arriba y supones que es un lugar de oración. Sin embargo, esa aura te impide detectar si el local está ocupado o vacío. La puerta que tienes delante no despide ninguna emanación especial.

Si quieres subir por la escalera, **pasa al 157**.

Si prefieres abrir la puerta y entrar por ella, **pasa al 340**.

115

El silbido del dardo de la ballesta es seguido, casi instantáneamente, por un terrible dolor que te paraliza el brazo izquierdo. La fuerza del proyectil te derriba y al caer en el polvoriento suelo te golpeas la cabeza. Pierdes 8 puntos de RESISTENCIA.

A través de un velo rojizo ves cómo Paido saca una daga y se la arroja al enano. El arma se hunde en su negra barba y le hace tambalearse hacia atrás. Por un instante vuelve a asomar por encima del mostrador, tratando desesperadamente de extraer con los dedos la hoja que le ha penetrado hasta lo más profundo de la garganta y le ha causado una herida mortal. Lanza un grito de agonía y se desploma en el suelo agitando los brazos y derribando con ellos un estante lleno de botellas.

Paido te levanta con mucho cuidado, sosteniéndote mientras os dirigís hacia el establo. El brazo herido te sangra a chorros y presientes que de un segundo a

otro vas a perder el conocimiento.

Pasa al 288.

116

Tu habilidad psíquica te revela que la poza no es más que una ilusión. Lo que ves es una membrana fina como una gasa, que refleja la luz de forma tan convincente que parece agua. Es virtualmente imposible descubrir a la criatura que se oculta en la cavidad que hay debajo.

Si quieres golpear el «agua» con un arma, **pasa al 214**.

Si decides dejar en paz a esa criatura, **pasa al 177**.

117

El cuarto de tiro es un recinto largo y estrecho, iluminado por antorchas instaladas a intervalos regulares en las paredes. En el extremo más distante hay tres blancos atados con alambres a balas de heno. Cada blanco tiene el mismo tamaño que la diana que has visto colgada detrás del mostrador, pero en vez de círculos concéntricos muestra una silueta diferente: el blanco de la izquierda, un hombre; el del centro, un lobo; y el de la derecha, un oso. Entregas al propietario tu Arco de Plata y él elige tres flechas de un anaquel de la pared. Alaba el equipo y la elegante factura del arco al tensar la cuerda y apuntar al blanco del centro.

-¡A la cabeza! -dice, y dispara la flecha.

Ésta atraviesa silbando el aire en dirección al blanco y se clava en la cabeza de la figura del lobo.

-¡A las ancas! -exclama en el segundo tiro y la flecha va a dar exactamente en los cuartos traseros del animal.

-Y ahora, por último -dice poniendo gran cuidado en cargar el arco correctamente-, ¡al corazón del lobo!

De repente se vuelve y dispara. La flecha sale volando hacia tu pecho.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, suma 3 al número que obtengas. Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación y has alcanzado el rango de Primado, suma 1 al número que obtengas.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 154**.

Si está entre 5 y 8, **pasa al 40**.

Si es 9 o más de 9, **pasa al 251**.

118

A los pocos pasos tu sexto sentido te advierte que si seguís avanzando corréis un peligro mortal. Comunicas tu sospecha a Paido y él sugiere que abandonéis la mina y continuéis vuestro viaje hacia el norte. La prudencia supera a la curiosidad y os dirigís apresuradamente hacia la salida.

Pasa al 152.

119

Se hace un silencio de muerte en el local cuando dejas el jarro vacío sobre la mesa. Al cabo de unos minutos adviertes que los pasajeros ya no te miran con curiosidad, sino con respeto y admiración por haber sido capaz de resistir una cerveza tan fuerte como la Bor Brew.

Paido levanta su jarra y bebe un buen trago de la cerveza que ha elegido: Ferina Nog. Inmediatamente la escupe y se limpia los labios con el dorso de la mano.

-¡Agua sucia! -farfulla, dejando de golpe la jarra sobre la mesa.

-Debería mirar con más cuidado dónde vacía la boca, extranjero -gruñe un hombre sentado a tu derecha.

El hombre se inclina y agarra su puntiagudo casco de acero. Con un lento y deliberado giro de la muñeca lo vacía, volcando la cerveza sobre los pies de Paido. Tu compañero lanza una maldición y echa mano instintivamente a la espada.

Si deseas intervenir para impedir una pelea, **pasa al 314**.

Si decides no hacer nada, **pasa al 253**.

120

Una vieja tabla de madera, clavada a través de la entrada a la mina, prohíbe

el paso. Esa mina de plata fue cerrada poco después de que el túnel principal se derrumbase. Veinte mineros fueron sepultados en vida y sus nombres grabados en los entibos que rodean la entrada como otros tantos monumentos en su memoria. Cuando lees la lista de nombres, oyes los golpes de un martillo que tritura piedra en las profundidades de la mina.

Si queréis entrar en la mina, **pasa al 194**.

Si preferís abandonar la mina y seguir vuestro viaje hacia el norte, **pasa al 152**.

121

El coma de Paido se agrava. Poco después de medianoche su corazón y su cerebro dejan de funcionar y muere sin experimentar dolor. La pérdida de tu valiente compañero te causa una inmensa pena, que pronto se convierte en ira al recordar las malas artes que han acabado con su vida y han estado a punto de poner fin a la tuya.

El furor crece en ti. Agarras la espada de Paido y juras vengar su muerte bañando el arma en la sangre de sus asesinos. Sin hacer caso de los avisos de prudencia de tu sentido común abres la puerta del sótano y te lanzas en busca de venganza.

Apenas has dado unos pasos por el corredor cuando una tremenda explosión te hace saltar por los aires. Los monjes te han seguido hasta el sótano y te han preparado una sorpresa. Has tropezado con un alambre y activado la carga explosiva que han colocado en el suelo. Cuando los monjes bajan a inspeccionar su trampa, descubren tus restos mezclados con los cascotes.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

122

El súbito ruido de objetos de metal que chocan contra la madera te hace dar media vuelta. Descubres el rostro del posadero que asoma entre dos barriles de cerveza del mostrador. El enano aprieta contra su barbuda mejilla el mango de una ballesta. Lanza una maldición y acciona el disparador del arma.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, suma 2 al número que obtengas.

Si el total está entre 0 y 5, **pasa al 115**.

Si es 6 o más de 6, **pasa al 334**.

123

Ilustración VI

Cuando habéis recorrido menos de cien metros de ese ramal de roca volcánica, os encontráis frente a una nube de sofocante gas de los pantanos. Un par de criaturas verdosas de largos y delgados miembros están sentadas en el borde del terraplén, bamboleando las piernas y aspirando con visible placer la apestosa nube. Al veros, emiten un agudo silbido y os muestran sus colmillos en gesto amenazador.

Si queréis acercaros a esas criaturas, **pasa al 339**.

Si preferís volver a la bifurcación y tomar el ramal oeste, **pasa al 105**.

Si tienes un petardo y deseas ahuyentarlas con él, **pasa al 81**.

124

Rodea el cuello del muerto una cadena de plata de la que pende un medallón labrado en forma de espadón llameante. Al oír ruido de pisadas en la habitación vecina decides no tocar nada y sigues a Paido apresuradamente.

Pasa al 273.

125

La Flecha se hunde profundamente en el cuello del Ghagrim, derribándolo al suelo. Trata de levantarse, pero es pisoteado por otro Ghagrim que recoge la espada de hierro y lame la hoja antes de lanzar su grito de batalla.

Si tienes otra Flecha y quieres usarla, **pasa al 90**.

Si prefieres enfrentarte al Ghagrim con un arma de mano, **pasa al 205**.

Si decides evitar su ataque, **pasa al 309**.

126

El tripulante trae a vuestra mesa una ronda de Chai-cheer y bebéis a la salud de

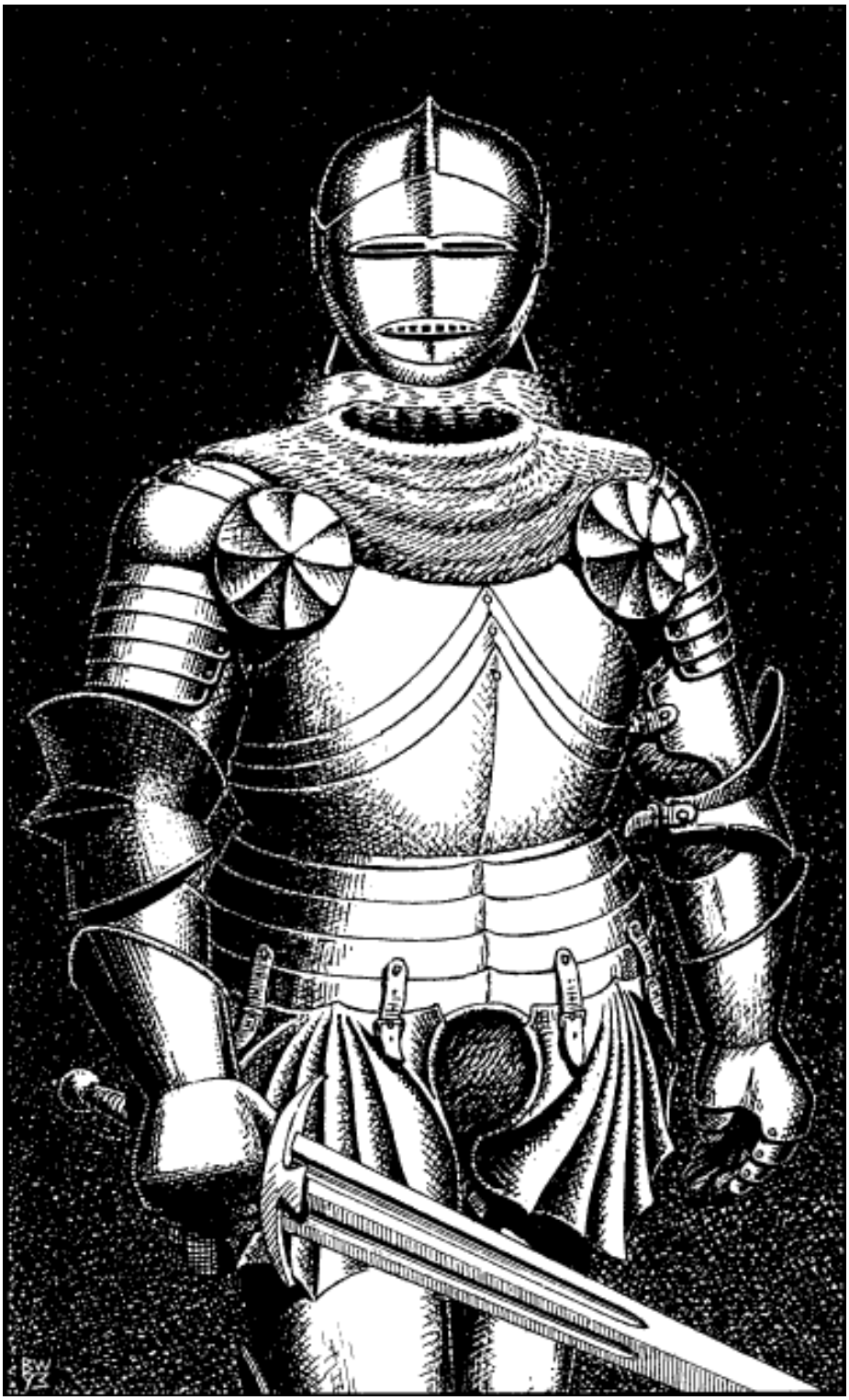


Ilustración VI

Un par de criaturas verdosas de largos y delgados miembros están sentadas en el borde del terraplén, aspirando con placer la apestosa nube

la Reina Evaine de Talestria. Los ánimos pronto se vuelven mucho más amistosos y averiguas que el soldado, que se llama Trost, regresa a su puesto en la guarnición de Tharro después de haber disfrutado de una semana de permiso con su familia en Phoena.

Mientras bebes tu cerveza, se oye un aplauso por encima del barullo de las conversaciones. Un anciano, alto y de aspecto distinguido, se dirige lentamente al centro del local y con una inclinación de cabeza saluda al público. Su pálido rostro y su cabello canoso contrastan fuertemente con su vestimenta bordada en carmesí y oro. Sonríe cordialmente y se presenta como el Conde Conundrum, príncipe de las adivinanzas. Para entretenimiento de todos va a proponer algunos difíciles acertijos. Tan seguro está de que nadie podrá resolverlos, que ofrece 20 Lunas a cualquiera que encuentre la solución al primero de ellos. Los pasajeros prestan atención en medio de un silencio total.

-Si una oca y media pone un huevo y medio en un día y medio, ¿cuántos huevos pondrán tres ocas en ocho días?

Si puedes contestar al acertijo del Conde, pasa al número de la respuesta.[13]

Si no consigues resolverlo, **pasa al 141**.

127

Al acercaros a la corriente, aparecen de pronto una docena de guerreros montados en negros caballos, cuyos cascos golpean el agua al galopar por el cauce a vuestra izquierda. Su jefe, que lleva un impresionante casco de bronce, empuña un hacha: es la señal para atacar. Profiriendo gritos atronadores que os hielan la sangre, se lanzan a la carga contra vosotros por la rocosa orilla.

Si tienes un Arco y quieres usarlo, **pasa al 209**.

Si deseas empuñar un arma y hacerles frente con ella, **pasa al 88**.

Si preferís huir de los guerreros, **pasa al 185**.

128

[13] Si deseas adivinar la solución al acertijo, puedes ir a la lista de Secciones Numeradas y escoger tu respuesta. Si tu primera elección es incorrecta, pasa a la Sección 141. La sección correcta tendrá una nota a pie de página confirmando que has respondido correctamente.

-Dejadnos -ordena el personaje de negro hábito- y llamad a los hermanos.

La puerta del refectorio se cierra de golpe y oyes el ruido de un cerrojo de metal al ser corrido. Le sigue el sonido del roce de la hoja de acero con el cuero cuando Paido desenfunda su espada. La dirige contra el siniestro personaje, estrechando los ojos.

-¿Qué deseas de nosotros? -pregunta con voz fuerte y amenazadora.

Pero el monje no responde. Permanece inmóvil, con la mirada fija en vosotros. Paido repite su pregunta, pero su voz suena más débil. La espada le tiembla en la mano y, con un gemido, se desploma, tirando platos y cubiertos al chocar con la mesa y caer al suelo.

Pasa al 238.

129

Después del encuentro con la araña Taan, Paido y tú necesitáis un descanso. Hacéis un alto para recobrar fuerzas. Tú debes tomar ahora una Comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Paido se muestra optimista: cree que si conseguís evitar nuevos enfrentamientos con otros habitantes hostiles de Danarg, podréis llegar al templo al atardecer.

Pasa al 220.

130

Subís las crujientes escaleras que conducen a la puerta delantera y llamáis con la aldaba de hierro forjado. La puerta chirría al abrirse y os encontráis frente a lo que parece un envoltorio de harapos y pelo. Después de mirar fijamente unos

segundos a esta aparición, descubrís con incredulidad que la pestilente boca tiene vida. Entre el pelo aparece un rostro lleno de arrugas.

-¿Qué desean? -gruñe la vieja con una mueca que quiere ser una sonrisa.

Si os habéis encontrado a Jako, **pasa al 329**.

Si no os lo habéis encontrado, **pasa al 193**.

131

Tu Disciplina te revela que la espada de Paido es mágica: tiene poder para matar al enemigo con el que te enfrentas.

Para conseguir esa arma y utilizarla contra el Helghast, **pasa al 47**.

132

La insensibilidad del brazo se extiende rápidamente por el pecho y el cuello. Tus cuerdas vocales están rígidas y no puedes gritar pidiendo ayuda a Paido. Debes actuar rápidamente antes de que el poderoso anestésico te afecte a los pulmones y al corazón.

Si quieres sumergir la mano en la poza de agua clara, **pasa al 263**.

Si deseas golpear con la palma el tronco del árbol, **pasa al 83**.

Si tienes un petardo, puedes aplastarlo de un golpe con la palma de la mano, **pasando al 15**.

133

El Conde repite una vez más su acertijo y deja que el auditorio reflexione unos minutos, pero aun así nadie se atreve a dar una respuesta. Finalmente se guarda la caja de plata y anuncia el final de sus adivinanzas. Al principio los asistentes protestan decepcionados, pero luego demuestran su reconocimiento aplaudiendo con fuerza al Conde, que abandona la taberna.

-Panal de Miel -grita el tripulante-. Dentro de cinco minutos llegamos a Panal de Miel.

Un grupo de labradores recogen sus equipajes, se despiden de sus compañeros de viaje y empiezan a subir la escalera que conduce a cubierta, cuando la barcaza se detiene.

Si deseáis subir a cubierta para verles desembarcar, **pasa al 73**.

Si preferís quedaros en la taberna, **pasa al 236**.

134

La espada se te hinca entre las dos paletillas y te derriba del caballo. Al caer de espaldas al suelo, te clavas el arma más profundamente. Durante incontables segundos yaces de cara al cielo, incapaz de moverte, sin sentir nada. Antes de que la insensibilidad producida por el choque desaparezca, te rodean enemigos que no muestran ninguna clemencia.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

135

El sol se está poniendo cuando divisas por primera vez Tharro en el horizonte. Murallas de color terroso, altas y fortificadas, rodean las casas que se asientan en lo alto de una amplia elevación cubierta de hierba, conocida como colina de la Fortaleza. Soldados con uniforme escarlata y gris patrullan delante de las murallas y montan guardia ante las enormes puertas de madera que dan acceso al sector sur de la ciudad.

Cabalgáis por el polvoriento camino que se dirige en línea recta hacia un puente de piedra. Éste cruza un canal artificial que circunvala la colina. Pasado el puente, subís por una rampa hasta la puerta. Aquí un soldado de mandíbula cuadrada protegido por una cota de malla de plata os pregunta el motivo que os lleva a Tharro, antes de dejaros entrar en la ciudad.

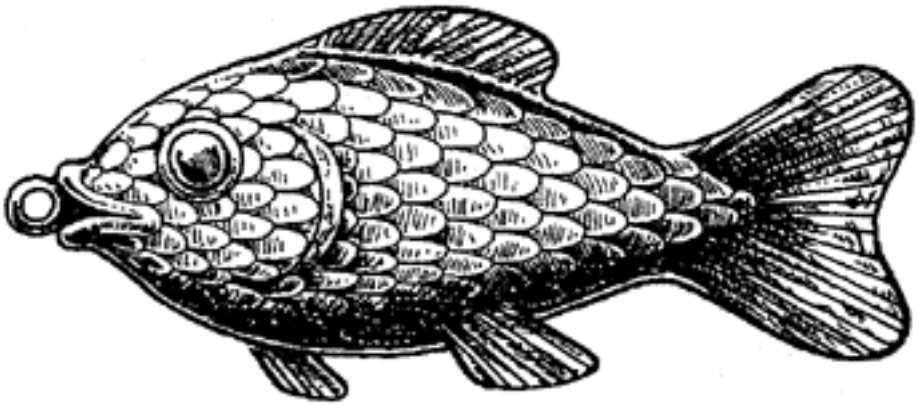
Si queréis mostrarle tu Salvoconducto, **pasa al 68**.

Si no quieres mostrarle el Salvoconducto o ya no lo tienes, **pasa al 92**.

136

Seguís la corriente hasta que ésta penetra en un largo pasillo de enormes árboles que desciende hacia la orilla de un arroyo impetuoso, afluente del río Syad. Os

detenéis aquí brevemente para lavaros en el agua helada y contemplar la gran masa de gigantescos árboles que ocultan el horizonte por el oeste.



-El bosque de Mordril -dice Paido, temblándole la voz por la emoción-. En otros tiempos fue un lugar maravilloso, lleno de luz y de vida. Los árboles crecían frondosos y las aves y demás animales que en él habitaban eran los más hermosos del país. Pero recientemente Mordril se ha convertido en un paraje lúgubre y funesto. Danarg lo invade, contaminando el suelo y envenenando a los pimpollos y los animales que viven en él. Es un bosque condenado a formar parte de las marismas de Danarg.

Volvéis a montar en los caballos y cruzáis el arroyo. Al subir por la orilla opuesta, observas unas huellas recientes en la blanda tierra.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación, **pasa al 256**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 342**.

137

El hombre se da media vuelta asustado por el sonido de tu voz. Un instante después Paido se le acerca por detrás y le golpea en la base del cráneo con el borde de la mano abierta. El hombre lanza un gruñido y cae pesadamente de rodillas antes de desplomarse por encima del parapeto de la plataforma. Con un ruido sordo aterriza de bruces sobre un montón de estiércol y broza.

Si queréis registrar el molino, **pasa al 306**.

Si decidís dejar el molino y continuar el viaje hacia el norte antes de que el hombre vuelva en sí, **pasa al 318**.

138

Pierdes el sentido del tiempo mientras avanzáis entre árboles desnudos que parecen no terminar nunca. Poco a poco te das cuenta de que subís una pendiente y, a medida que ésta se hace más escarpada, observas grandes afloramientos de rocas volcánicas.

-Nos acercamos al cráter de Danarg -te dice Paido.

Sus palabras resuenan en el silencioso e inquietante bosque. En esto recuerdas lo que te dijo Lord Rimoah durante tu preparación en Elzian:

-Danarg ocupa el cráter de un antiguo e inmenso volcán. En otro tiempo fue una jungla de fértil vegetación, pero ahora es una herida cancerosa que envenena a todos los seres que viven en la región...

Al mediodía llegáis al borde del cráter y comenzáis el descenso. Gradualmente los altos y rectos árboles del bosque de Mordril dan paso a troncos retorcidos y renuevos atrofiados, conforme el terreno desciende cada vez a mayor profundidad. Imperceptiblemente el bosque acaba y comienzan los pantanos. El suelo se vuelve más blando y aparecen negros y altos juncos en masas informes alrededor de pozas de agua estancada y cubierta de neblina. De los tortuosos troncos de los árboles cuelgan plantas trepadoras y espinosas, tan duras y punzantes como alambre de púas. Algunas están tan entrelazadas alrededor de los árboles que los han estrangulado, formando espirales huecas donde los troncos se han podrido. Un olor a podredumbre apesta el aire húmedo y frío.

Vadeáis el suelo cenagoso hundiéndoos hasta los tobillos durante casi una hora hasta llegar al borde de una enorme poza. Remolinos agitan su superficie, previniéndoos de las criaturas que se ocultan debajo del agua.

> Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación y has alcanzado el rango de Tutor, **pasa al 203**.

Si queréis rodear la poza por la orilla norte, **pasa al 36**.

Si deseáis rodearla por la orilla sur, **pasa al 300**.

139

El comerciante sonríe satisfecho al embolsarse tu dinero. Tomas el Anillo de Cristal Gris de la vitrina y te lo pones en el dedo índice de la mano derecha. Se te ajusta perfectamente.

Anota este Anillo como un Objeto Especial en tu Carta de Acción. Si quieres vender alguno de tus Objetos Especiales (a excepción del Anillo que acabas de comprar), el comerciante te pagará por cada uno 8 Coronas de Oro.

Para salir de la tienda y seguir adelante, **pasa al 204**.

140

Te apartas, tambaleándote, del borde de la sima y detienes a Paido, que te sigue pisándote los talones. Tu rápida reacción os salva a los dos de caer en el barranco, donde habríais encontrado una muerte segura. Impresionados por lo cerca que habéis estado de un trágico final, dais media vuelta y seguís por el sendero.

Pasa al 229.

141

-Bien -dice el Conde Conundrum-. Para hacer nuestro viaje a Tharro un poco más interesante, si alguien es capaz de resolver mi siguiente acertijo recibirá de mí 40 Lunas.

Los asistentes profieren murmullos de aprobación.

-En invierno -comienza- el hielo duplica su superficie sobre el lago Adon cada veinticuatro horas. Desde que aparece por primera vez hasta que cubre por completo el lago transcurren sesenta días. ¿En qué día está cubierta de hielo la mitad del lago?

Si puedes responder al acertijo del hielo, pasa al número de la respuesta.[14]

[14] Si deseas adivinar la solución al acertijo, puedes ir a la lista de Secciones Numeradas y escoger tu respuesta. Si tu primera elección es incorrecta, pasa a la Sección 338. La sección correcta tendrá una nota a pie de página confirmando que has respondido correctamente.

Si no consigues resolverlo, **pasa al 338**.

142

Tienes la impresión de que va a ser imposible cruzar la zona de arenas movedizas antes del anochecer. Aunque lograrais encontrar terreno firme y acampar en él durante la noche, no conocéis qué otros horrores os amenazan en esa desolada extensión. Las arenas movedizas son tan traicioneras como las criaturas que habitan en ellas. Lo que por la noche es suelo firme puede transformarse por la mañana en cenagal insondable.

Si queréis hacer caso de tu prevención y evitar la zona de arenas movedizas, podéis volver a la bifurcación y tomar el ramal oeste, **pasando al 175**.

Si decidís arriesgaros a cruzar esa zona, **pasa al 21**.

143

-¿Qué buscáis aquí? -os pregunta bruscamente un guardia que ha aparecido de repente en la oscuridad del arco, amenazándoos con su lanza.

Si tienes un Pase y quieres mostrárselo al guardia, **pasa al 18**.

Si queréis preguntarle por dónde se va al cuartel del comandante de la guarnición, **pasa al 286**.

Si preferís evitar cualquier confrontación alejándoos a galope por la calle, **pasa al 204**.

144

Tu golpe mortal decapita al maligno guerrero; su casco sale despedido dando vueltas por los aires. La vista del jefe muerto de este modo mina la moral de sus hombres que, desistiendo de su ataque, dan media vuelta y se alejan al galope en desbandada.

-¡Huyamos -grita Paido, envainando su espada manchada con la sangre de los Drakkarim- antes de que se reagrupen y nos ataquen de nuevo!

Guardas tu arma y sigues a Paido, saliendo del sendero y cabalgando junto a la corriente hacia el oeste.

Pasa al 136.

145

El enano saca del mostrador dos jarras de cerveza y unas tortas de trigo.

-Son 15 Lunas -dice, acercándoos dos bandejas de madera con la apetitosa carga.

Abres tu bolsa y extraes de ella 4 Coronas.

-Esto será suficiente -replicas dejando las monedas de oro sobre el mostrador.

El enano las prueba mordiéndolas; después da su asentimiento.

-No se ofendan los caballeros. Compréndanlo, me han dado moneda falsa varias veces y eso me ha hecho desconfiado. Éstas deben de ser monedas de Dessi, ¿me equivoco?

Le brillan los ojos ante la perspectiva de escuchar alguna historia sobre ese distante y mágico país.

-Pudiera ser -responde Paido reservadamente-. Las monedas de Magnamund se mezclan en los mercados de Garthen. Quién sabe dónde fueron acuñadas éstas.

-¿Y qué nos dices de ti mismo, posadero? -interrumpes desviando la conversación del tema de Dessi-. Tú no eres natural de Talestria. ¿Cuándo viste por última vez tu tierra natal?

El enano muestra la satisfacción que le produce la oportunidad de hablar de su tema favorito: él mismo. Cuando acabáis las tortas y la cerveza, habéis escuchado el relato de la vida de Lardin, hijo de Kardon de Bor.

-¿Qué noticias tienes de Luukos? -le pregunta Paido cuando el enano hace una rara pausa para tomar aliento.

-Las que ya van siendo habituales en esa parte -replica en tono desabrido-. Pero esta vez Zegron ha ido demasiado lejos. En cuanto Lord Adamas y sus tropas se enfrenten con él, lamentará no haberse quedado en su apestosa ciudad de Xanar, y si no al tiempo.

-No estés tan seguro de ello, Lardin -interviene un labrador de rostro rojizo que se ha acercado de manera que puede escuchar la conversación-. Mi hermana cree que esta vez Zegron no se detendrá hasta que haya arrasado todo el territorio que se encuentra entre Luukos y el Tentarias.

-Esa hermana tuya que se pasa la vida mirando las estrellas, siempre augurando cosas agradables -comenta el enano-. ¿Cuándo ha visto algo alegre con sus telescopios, en sus cartas o bolas de cristal, dime?

Un murmullo de aprobación brota de labios de los presentes, que ahora prestan atención sin ningún disimulo a la discusión.

Puede ser -dice el labrador-. Pero ¿cuándo se ha equivocado, eh?

Un incómodo silencio sigue a sus palabras y los concurrentes vuelven a ocuparse cada cual de sus asuntos. Nadie, y menos que nadie el posadero, desea continuar hablando de lo mismo.

Si quieres preguntar al labrador dónde vive su hermana, **pasa al 262**.

Si prefieres salir de la posada y proseguir viaje a Tharro, **pasa al 318**.

146

Concentras todas tus energías para combatir el mortal veneno que se ha infiltrado en tu sangre. Tu incrementado poder de curación elimina el dolor y detiene el progreso del insidioso tóxico, permitiéndote hacer frente a tu frustrado asesino. Una mirada de sorpresa aparece en sus fríos y negros ojos cuando tambaleándote consigues ponerte de pie y empuñas tu arma.

Pierdes 5 puntos de RESISTENCIA. **Pasa al 113**.

147

Ilustración VII

Sois recibidos por una atractiva joven de largo y negro pelo recogido en una sola trenza que le llega casi a la cintura. Va vestida con una túnica verde semejante a la tuya y lleva unos finos guantes de piel de becerro. Además de los mapas, que ella misma prepara y traza, vende también toda clase de utensilios de caza y exploración. Es evidente que le gusta su trabajo y os enseña muestras de sus mapas, que son excelentes, de gran precisión y detalle.

Le preguntas si ha elaborado algún mapa de Danarg. La joven se queda extrañamente silenciosa. Las lágrimas inundan sus ojos cuando recuerda cómo su padre y ella exploraron en cierta ocasión ese terrorífico territorio. Habían planeado cartografiar las vías fluviales del interior y, si la suerte les acompañaba, descubrir el templo perdido de los Ancianos Magos. Con tristeza os refiere cómo su padre murió en las fauces de un monstruo que les había acechado desde

el momento en que entraron en la pantanosa jungla. Ella pudo escapar, aunque no ilesa. Al luchar por librar a su padre de las mandíbulas de la bestia, la cáustica saliva de ésta le había producido una tremenda quemadura. Con cuidado se quita un guante y os muestra la mano quemada. La vista de la roja cicatriz os hace compadecer a la valiente joven.

Si deseáis hacerle más preguntas sobre Danarg, **pasa al 44**.

Si preferís darle las buenas noches y abandonar la tienda, **pasa al 204**.

148

Tu Disciplina del Magnakai revela a tus experimentados ojos que esos frutos no son lo que parecen. El árbol está muerto y es incapaz de producir frutos. Lo que ves son animales carnívoros que han adoptado la apariencia de frutos jugosos y maduros para engañar a los incautos.

Si quieres atacar a uno de esos «frutos», **pasa al 245**.

Si prefieres no tocarlos, **pasa al 177**.

149

El viejo se aparta, rumiando su orgullo herido.

-Dad a estos advenedizos una lección que no olviden jamás -ordena a los aldeanos.

Su orden retumba en tus oídos. Sin decir palabra, Paido y tú espoleáis a los caballos poniéndolos al trote y os lanzáis sobre los aldeanos. Éstos no se esperaban semejante reacción. Varios de ellos bajan sus horcas y palos y se mueven nerviosamente en la hilera.

-¡Vamos allá! -grita Paido, y en cuestión de segundos habéis atravesado la fila de aldeanos y enfiláis libremente el camino.

A pesar de su arrogancia, los aldeanos y su engreído jefe no son adversarios para unos avezados guerreros como vosotros. Os alejáis del poblado de Stia sin haber sufrido ninguna pérdida ni herida y seguís el viaje hacia Tharro.

Pasa al 135.

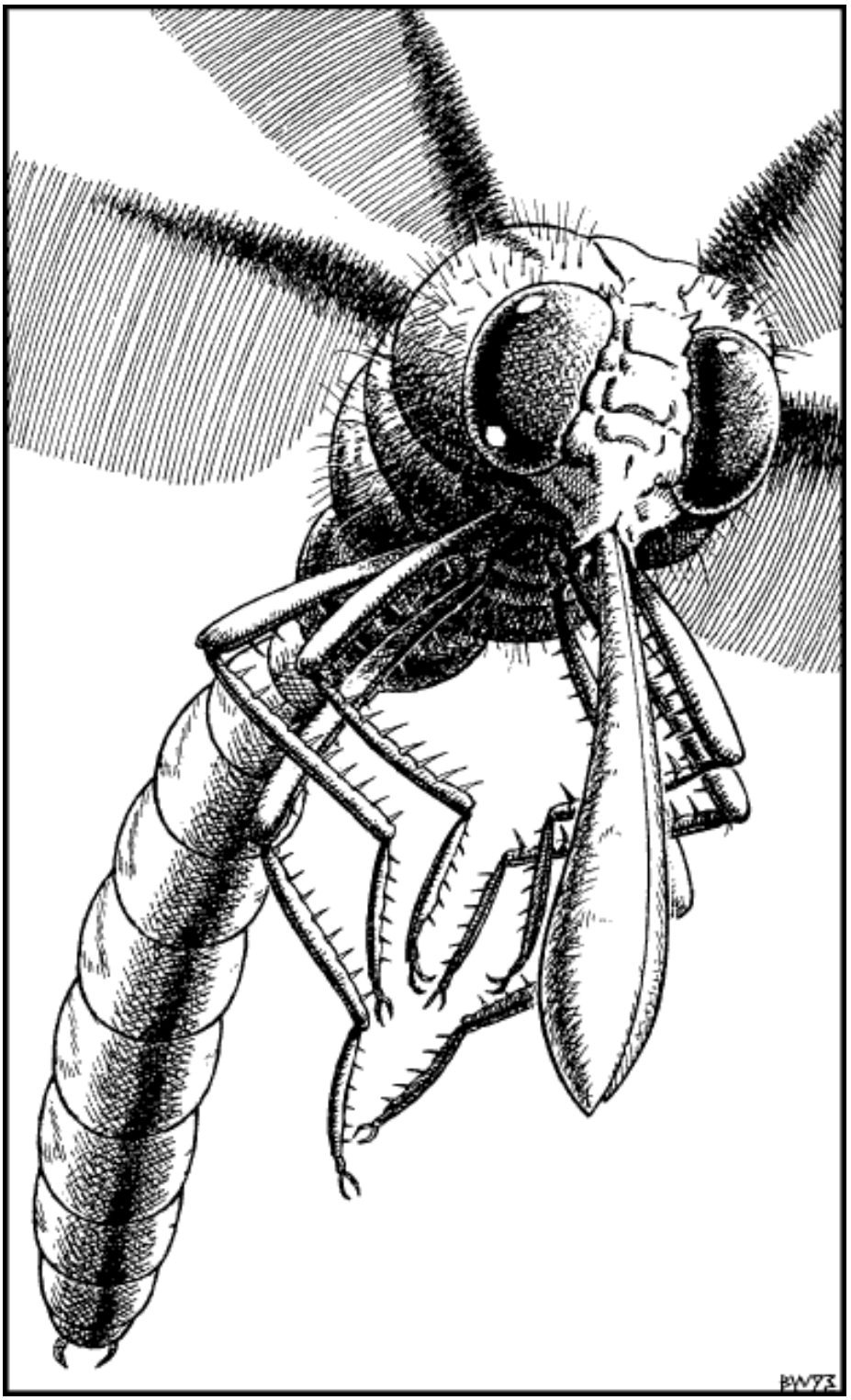


Ilustración VII

La joven os muestra sus mapas y con tristeza
os habla de la muerte de su padre

150

Al mediodía hacéis un alto para descansar y verificar vuestro avance. La señal que capta el astrolabio ha ido intensificándose constantemente y Paido confía en poder alcanzar el templo antes de la puesta de sol si mantenéis el mismo ritmo que hasta ahora. Hasta aquí habéis logrado evitar a los habitantes más hostiles de Danarg, pero peligros invisibles os acechan aún por todas partes, esperando a que bajéis la guardia. Estás hambriento y debes tomar ahora una Comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar, **pasa al 220**.

151

La bodega está atestada de pasajeros que se dirigen al norte. Para la mayoría de ellos es un viaje habitual de vuelta a casa después de vender sus géneros en Phoena. Sus bolsas están repletas y ellos mismos de buen humor y pasan el tiempo bebiendo y jugando a juegos de azar.

Un tripulante que está sirviendo levanta la mirada y, al veros, se seca las manos en el delantal y se apresura a daros la bienvenida a la taberna flotante. Os señala una mesa de madera en el extremo del local, sobre la que reposan varios barriles de cerveza y bandejas con comida. Os pregunta si deseáis algo de beber.

-Dos jarras de cerveza -responde Paido echando mano a su bolsa.

-Muy bien, señores -replica el tripulante en tono servil-. Tenemos tres estupendas cervezas que harán la delicia de su paladar: Ferina Nog, Chai-cheer y Bor Brew.

Paido elige una jarra de Ferina Nog. ¿Qué cerveza prefieres tú?

Si escoges Ferina Nog, **pasa al 173**.

Si escoges Chai-cheer, **pasa al 218**.

Si escoges Bor Brew, **pasa al 284**.

152

El camino avanza por el valle cubierto de rocas, a través de un bosquecillo de árboles chaparros, y asciende suavemente hacia una sierra de colinas cuyos picos han sido erosionados por el viento y las tormentas a lo largo de incontables

años. Os paráis brevemente en la orilla de un arroyo para que los caballos puedan beber. El estómago te suena recordándote que tienes hambre y necesitas comer. Debes tomar ahora una Comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

Cuando los caballos han calmado su sed, continuáis el ascenso a la sierra. Pronto alcanzáis la cumbre y divisáis al otro lado un espectáculo que os hace estremecer.

Pasa al 24.

153

Al mirar a tu alrededor, tus ojos se fijan en un gran barril, uno de los muchos que ocupan la pared opuesta. Pero, mientras que debajo de los otros hay pequeños charcos de cerveza, el suelo bajo ese gran barril del centro está completamente limpio, como si nunca hubiera sido usado. Haces girar la espita y, en vez de salir un chorro de cerveza, suena un suave chasquido y el frente circular del barril gira y se abre dejando al descubierto una puerta secreta y una escalera que desciende y desaparece en la oscuridad.

Paido y tú os miráis y decidís bajar por esa escalera hacia lo desconocido.

Pasa al 259.

154

Un tremendo dolor te desgarra el pecho, haciéndote gritar enloquecido. Todo te da vueltas mientras jadeas desesperadamente y te desplomas en el suelo. De repente dejas de sentir: el dolor desaparece y tu corazón atravesado por la flecha se para.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

155

La gran serpiente chasca la lengua y se abalanza sobre vosotros intentando devoraros a los dos con sus enormes fauces.

Pitón de los Pantanos: DESTREZA EN EL COMBATE 20 RESISTENCIA 60

Debido a la rapidez de su ataque no tienes tiempo de utilizar el Arco. Si no posees la Disciplina del Magnakai de Medicina y no has alcanzado el rango

de Primado, debes multiplicar por 2 los puntos de RESISTENCIA que pierdas durante el combate, a causa de la mordedura venenosa de la serpiente.

Si vences en la lucha, **pasa al 62**.

156

Tienes la sospecha de que tu herida ha sido infectada por el bacilo korovax, que infesta el suelo de la región norte de Talestria. El korovax talestriano provoca una virulenta enfermedad. Tu Disciplina del Magnakai está retardando sus terribles efectos. A menos que en el plazo de dos días te trates la herida con Tintura de Oxidín o hierba de Oede, los músculos del pecho sufrirán espasmos incontrolables y la imposibilidad de controlar la respiración te matará en unos minutos.[15]

Debido a la pérdida de sangre debes reducir tu RESISTENCIA en otros 6 puntos antes de continuar el viaje a Tharro.

Pasa al 318.

157

Al llegar a lo alto de la escalera atraviesas un arco cubierto por una cortina y entras en una gran capilla. Un pasillo central separa los bancos de madera clara que miran a un púlpito dorado cuyo frente tiene un relieve en forma de flameante espada. Dejas con cuidado a Paido sobre un banco y examinas el frasco de cristal que has encontrado en la cocina. Tu temor y tu sospecha se confirman en seguida: contiene veneno. El transparente y viscoso líquido es jugo del árbol de gnadurn, una sustancia utilizada a menudo por los asesinos a causa de su falta de sabor y de olor. Los monjes deben de haber puesto ese veneno en la carne que Paido ha comido. El jugo es mortífero y debes actuar rápidamente si quieres salvar la vida a tu compañero.

Oyes ruido de pisadas y ladridos de perros al pie de la escalera. Una vez más te echas al hombro a Paido y, cargado con él, te diriges al otro extremo de la capilla buscando una salida. Detrás de una cortina descubres una puerta, pero está cerrada con cerrojo por el otro lado. El ruido de tus perseguidores se hace más fuerte a medida que suben la escalera.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad y has alcanzado el

[15] Si posees cualquiera de esas dos hierbas, puedes usarla ahora para curar la infección producida por el bacilo korovax.

rango de Tutor, **pasa al 67**.

Si no posees esta habilidad o no has alcanzado aún ese rango, puedes:

- esconderte en el púlpito, **pasando al 96**;

- esconderte entre los bancos, **pasando al 198**;

- o quedarte en el pasillo central y esperar a tus perseguidores, **pasando al 305**.

158

En medio del combate, el Vordak consigue perforar con su espada la pared del depósito de combustible de la nave. Por el agujero sale silbando un chorro de gas líquido que derriba al Vordak. De lo alto desciende una llamarada azul y pone en ignición el gas. Se produce una tremenda explosión y en una fracción de segundo el Levitrón se convierte en una colosal bola de fuego.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

159

El frío entumecedor te priva de la rapidez y fuerza necesarias para combatir a ese malvado enemigo: pierdes 5 puntos de RESISTENCIA.

De repente, una oleada de calor reanima tus sentidos. Paido ha conjurado fuego en su ayuda, lanzando llamas sobre las arañas que se acercan para matarle. Sus patas empiezan a arder y sus cuerpos se desploman contra el suelo, desintegrándose en cenizas. Kezoor grita al ver fracasar su plan de ataque. Saca la espada y la sostiene delante de su cara, mientras realiza en silencio un hechizo protector. Después dirige su punta hacia tu pecho.

Kezoor: DESTREZA EN EL COMBATE 28 RESISTENCIA 45

El nigromante es inmune al Ataque Psíquico y a la Acometida Psíquica. Puedes dividir por dos los puntos de RESISTENCIA que pierdas durante la pelea, pues Paido lucha a tu lado y recibe la mitad de los golpes de Kezoor.

Si vences en el combate, **pasa al 46**.

160

El Xlorg gorgotea su último aliento y cae muerto, agitándose brevemente en el cieno antes de quedarse inmóvil de repente. Te diriges hacia Paido y le apartas del borde de la poza donde su brazo sangrante está atrayendo a una multitud de hambrientas sanguijuelas.

Os alejáis rápidamente de la poza por el fangoso sendero. Al volver la vista atrás no descubrís ni rastro de los Xlorgs muertos. Sus cuerpos han sido devorados por otras criaturas de la ciénaga.

Pasa al 192.

161

-¡Llamad a los hermanos! -ordena amenazador el personaje de negro.

Colocas una Flecha en el Arco y disparas, derribando a uno de los monjes de hábito marrón que corren hacia la puerta. El otro escapa, cerrando la puerta de golpe mientras se apresura a cumplir la orden de su maestro.

Si quieres disparar el Arco contra el monje restante, **pasa al 208**.

Si quieres guardar el Arco y atacarle con un arma de mano, **pasa al 277**.

Si prefieres pedirle que os deje marchar del templo, **pasa al 99**.

162

Tu Flecha rebota en el casco de bronce del jefe y se eleva inofensivamente por el aire. El guerrero lanza un grito de satisfacción. A través de las rendijas de su visera puedes ver cómo sus ojos brillan con un loco fulgor mientras dirige el caballo hacia ti.

Jefe Drakkar: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 28

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea.

Si vences en la lucha, **pasa al 144**.

163

Paido se coloca de un salto a tu lado y con las manos traza en el aire una extraña figura.

-¡Anun-kadrusa! -exclama.

Y de las palmas de sus manos abiertas brota una oleada de resplandeciente calor. La porra explota y el enano retrocede, tambaleándose del susto cuando astillas incandescentes le prenden fuego al pelo.

¡Que me quemo! -chilla.

A cuatro patas, como un jabalí aterrado, escapa por la puerta lateral.

-¡Hechiceros! -gritan los clientes de la taberna, sobresaltados, y se lanzan de estampía hacia la puerta principal, volcando bancos y mesas en un desesperado afán de huir. En la siguiente confusión el posadero desaparece.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 341**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 122**.

164

Tu rapidez y precisión con el Arco acaba con los perros de caza en cuestión de segundos. Los animales se tambalean y caen muertos a tus pies: tus mortíferas Flechas se han clavado profundamente en su pecho. En ese momento entran por el arco sus dueños, una docena de monjes enfurecidos y armados con espadas. Ya no tienes más Flechas para disparar contra ellos. Avanzando por el pasillo central se lanzan sobre ti.

Monjes de la Espada: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 36

Si vences en la lucha, **pasa al 328**.

165

El enano deja de martillear.

-¿Eres tú, Filcher? -pregunta, escudriñando el túnel.

Cuando se da cuenta de que no sois Filcher, lanza una maldición y te arroja el azadón a la cabeza. Te agachas y esquivas la herramienta, que golpea a Paido en el pecho. Paido profiere un grito y cae moribundo a tus pies. Desesperadamente intentas salvarle, pero la herida que ha sufrido es mortal. Sientes que la ira se apodera de ti y te vuelves para enfrentarte a su asesino. Este te apunta con un mosquete de Bor, aprieta el gatillo y la descarga te vuela la cabeza.

Quizá te sirva de algún consuelo saber que vuestro asesino no escapa impune. La onda expansiva del disparo hace derrumbarse el techo del túnel, que le entierra vivo.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

166

Trost se bebe de un trago lo que le queda de cerveza y vuelve la cabeza para ver qué es lo que tanto atrae tu atención. Divisa al nuevo pasajero y se apodera de él una gran excitación.

-¡Rayos! -dice con voz silbante-. ¡Es él! ¡Kezoor el Nigromante!

Se saca de debajo de la túnica un pergamino doblado y lo extiende sobre la mesa. En él aparece el rostro de un hombre: sus crueles rasgos tienen un extraordinario parecido con los del extranjero. Al pie del grabado se lee:

Se busca

A KEZOOR EL NIGROMANTE

Chamán renegado de Mogaruith.
Jefe de la secta prohibida de Dazudskul.

La legítima autoridad proclama mediante este bando que, en justo pago por los criminales actos de magia perpetrados por todo el reino de Talestria, se ofrece una recompensa de DIEZ MIL LUNAS por la cabeza de Kezoor el Nigromante.

Por orden de la Reina Evaine de Talestria.
Manuscrito 5060.

-Esta podría ser nuestra oportunidad de hacer fortuna -susurra Trost-. Ayudadme a capturarle y nos repartiremos la recompensa. ¿De acuerdo?

Si queréis ayudar a Trost a apresar al nigromante, **pasa al 65**.

Si os negáis a ayudarle, **pasa al 224**.

167

De mala gana la gran serpiente acepta su derrota y se retira silenciosamente a su cubil debajo de las plantas que flotan sobre la ciénaga.

Pasa al 62.

168

El edificio resulta ser un almacén de arcos y material complementario, en el que podéis admirar el mejor equipo que hayas visto jamás. Innumerables tipos de flechas, carcajes, abrazaderas, muñequeras y dediles, cuerdas de arco y estuches llenan los estantes desde el suelo hasta el techo. De la pared detrás del mostrador cuelga un cartel con el reborde coloreado en el que se indican los precios de las mercancías en venta:

Flechas: 2 Lunas
Arcos: 32 Lunas
Carcajes (vacíos): 12 Lunas
Muñequeras y Dediles: 8 Lunas
Estuches de Arco (de madera): 20 Lunas
Estuches de Arco (de cuero): 12 Lunas
Cuerdas de Arco: 4 Lunas

Puedes comprar cualquiera de estos objetos, pagando con Coronas de Oro si así lo deseas (1 Corona de Oro = 4 Lunas). En un Carcaj cabe un máximo de seis flechas y para llevar más de seis flechas necesitas comprar un carcaj suplementario. Los estuches, las muñequeras, los dediles y las cuerdas son todos objetos de la Mochila.

Si posees el Arco de Plata de Duadon, **pasa al 304**.

Si no posees este Objeto Especial, abandonáis el almacén y seguís vuestro camino, **pasando al 264**.

169

Cuando subes los escalones de proa, un Vordak arremete contra tu cabeza con su barra de hierro. Te agachas y el extremo de la barra parte la barandilla de metal produciendo unas chispas azules que saltan hasta tu túnica. Respondes al ataque y con tu arma golpeas a la criatura en el pecho y la arrojas al vacío. Al mismo tiempo recibes un golpe en el hombro que te derriba de espaldas. Aturdido, sueltas el arma y ves cómo tu atacante salta sobre ti desde lo alto de la escalera, con los huesudos dedos curvados para desgarrarte en pedazos.

Vordak: DESTREZA EN EL COMBATE 18 RESISTENCIA 26

Estás desarmado. A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Pantalla

Psíquica, deberás restar otros dos puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea. La criatura es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si vences en la lucha, **pasa al 337**.

170

Volvéis a pasar por Topham, la abadía y el molino de agua y seguís el sendero en dirección oeste hacia la Gran Ruta del Norte. Estáis cansados y hambrientos después de tantas horas a caballo. Debes tomar ahora una Comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar el viaje a Tharro, **pasa al 280**.

171

En un instante Paido se coloca a tu lado con la espada desenvainada y dirigida hacia los monjes.

-¡Llamad a los hermanos! -ordena el monje de hábito negro.

Los otros salen por la puerta abierta y la cierran de golpe detrás de ellos, mientras corren a obedecer la orden de su maestro.

Si quieres atacar al monje que se ha quedado, **pasa al 277**.

Si deseas pedirle que os deje marchar indemnes del templo, **pasa al 99**.

172

Os acercáis sigilosamente a las cabañas, utilizando tu habilidad del Kai para disimular el ruido de tus pisadas a través de la maleza. Por desgracia, Paido no posee esa habilidad: no ve un montón de ramas secas que hay en el suelo delante de él y las pisa. Al hacerlo, producen un ruidoso chasquido. Os paráis en seco, con los ojos fijos en las cabañas.

Pasa al 272.

173

La cerveza es floja y está aguada, pero te sirve para calmar la sed. Paido echa

un buen trago de la suya e inmediatamente escupe la bebida con gesto de asco y se limpia la boca con la manga de la túnica.

-¡Agua sucia! -farfulla, dejando de golpe la jarra sobre la mesa.

-Debería mirar con más cuidado dónde vacía la boca, extranjero -gruñe un hombre sentado a tu derecha.

El hombre se inclina y agarra su casco de brillante acero. Con un lento y deliberado giro de la muñeca lo vacía, arrojando la cerveza sobre los pies de Paido. Tu compañero maldice e instintivamente echa mano a la espada.

Si quieres intervenir para impedir que se entable una pelea, **pasa al 314**.

Si decides no hacer nada, **pasa al 253**.

174

Los monjes parecen contrariados por tu negativa a comer. Susurran entre ellos y echan miradas inquietas a tu plato intacto. Paido está muy ocupado comiéndose el estofado y sonríe satisfecho al llenar el estómago. Los monjes salen precipitadamente del refectorio y vuelven minutos después en compañía de un anciano que viste túnica negra con capucha. Lleva una vara de hierro también negra.

-¿El Vakero ha comido? -pregunta con voz extrañamente fría y monótona.

-Sí, maestro -responden los monjes-, pero el Señor del Kai no ha querido hacerlo.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 93**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 128**.

175

Gradualmente el terraplén desciende hasta desaparecer en la pestilente ciénaga, dejándoos de nuevo con los pies hundidos hasta los tobillos en el lodo. Un aullido escalofriante resuena en el pantano desde el norte y durante unos fugaces instantes os impide oír cualquier otro ruido.

Estás hambriento y debes tomar ahora una Comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 56.

176

Paido recibe tu aviso y se tira al suelo. El enano aparece con la ballesta apretada contra la mejilla y dispuesto a disparar. Acciona el disparador y el tenso muelle de metal arroja su carga mortífera.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, suma 3 al número que obtengas.

Si el total está entre 0 y 5, **pasa al 115**.

Si es 6 o más de 6, **pasa al 334**.

177

Cuando Paido baja del árbol, su rostro delata su preocupación.

-¿Qué ocurre? -preguntas impaciente.

-No llega ninguna señal -responde-. He escudriñado en todas las direcciones con el astrolabio, pero no he logrado captar ninguna señal de korlinium. Y el instrumento no está estropeado, de eso estoy seguro. Sencillamente, es como si el templo hubiera desaparecido.

Agarras el instrumento de las manos de Paido y trepas por el retorcido tronco del árbol. Él te grita instrucciones desde abajo y pones el astrolabio en funcionamiento, observando el lejano horizonte y esperando la señal que revele la dirección en que se encuentra el templo perdido de los Ancianos Magos. Pero Paido tiene razón: no se recibe ninguna señal. Y sin señal no hay esperanza de hallar la Piedra de la Ciencia de Ohrido.

Estás a punto de abandonar la observación y descender del árbol, cuando ves en el horizonte norte algo en que no habías reparado antes. De la ciénaga sobresale una isla de roca volcánica roja, una de las cuatro islas de superficie plana que se agrupan cerca del borde oriental del cráter. Quizás el templo se encuentre al otro lado de esa isla. Tal vez por esta razón el astrolabio no da ninguna señal.

Bajas al suelo y preguntas a Paido qué piensa de tu suposición. Paido mira fijamente al norte y comenta:

-Sí, es posible -dice pensativo-, es perfectamente posible.

Pasa al 292.

178

Te fuerzas a tragar la poción y a permanecer despierto el tiempo suficiente para que te haga efecto. Sientes que poco a poco recobras las fuerzas. El dolor y la náusea desaparecen y tus miembros dejan de temblar a medida que la poción y tu latente habilidad del Kai neutralizan el tóxico que ha penetrado en tu sangre.

Después utilizas tu Disciplina para intentar salvar la vida de tu compañero. Colocándole las manos sobre el pecho transmites el calor de tu poder curativo al cuerpo envenenado de Paido. Gradualmente consigues contrarrestar los efectos del tóxico. El tratamiento es lento y laborioso y sólo al amanecer del día siguiente tienes la seguridad de que Paido está fuera de peligro.

Pasa al 285.

179

Presientes que el libro contiene detalles de actos y ritos malignos. Es un libro perverso, pero no está protegido por ninguna maldición ni trampa.

Si deseas examinar el libro, ahora que sabes que no corres ningún peligro haciéndolo, **pasa al 312**.

Si decides no examinarlo, **pasa al 255**.

180

Uno de los soldados agarra tu Pase y le echa un rápido vistazo. Ni siquiera el sello de Lord Adamas le impresiona.

-El alcalde Nehdra se encuentra fuera visitando Syada -os dice-. No regresará hasta mañana. Tendréis que esperar hasta entonces para verle.

Te devuelve el Pase y vuelve a su puesto.

-Vamos -dice Paido-, busquemos un sitio donde pasar la noche bajo techado. Si es necesario, volveremos mañana.

Asientes a las palabras de Paido y ambos descendéis de la colina a las calles de la ciudad. En el cuadrángulo decidís deteneros en el templo de la Espada y solicitar habitación para esa noche.

Pasa al 78.

181

-Panal de Miel -grita el tripulante-. Dentro de cinco minutos llegaremos a Panal de Miel.

Un grupo de labradores que están cerca de ti recogen sus equipajes, se despiden de sus compañeros de viaje y comienzan a subir las escaleras que conducen a cubierta, cuando la barcaza disminuye la marcha y se detiene.

Si queréis subir a cubierta para ver cómo desembarcan, **pasa al 73**.

Si preferís quedaros en la taberna, **pasa al 236**.

182

Cargas el Arco, apuntas y en una décima de segundo disparas enviando la Flecha al jaspeado vientre de una de las criaturas de la ciénaga que tienes a tu izquierda. Ésta croa retorciéndose de dolor y cae de espaldas en la poza. Al intentar frenéticamente arrancarse la Flecha con sus palmeadas garras, agita el agua formando una espuma marrón y borboteante. De la superficie sale una serpiente de ojos verdes que atenaza a la criatura entre sus anillos. La lucha es breve y el agua de la ciénaga ahoga todos los ruidos y chillidos cuando la serpiente y su víctima se hunden rápidamente en ella.

La visión de la serpiente te distrae y no ves al lagarto que se arrastra hacia ti desde el otro lado hasta que salta por el aire sobre tu pecho.

Pasa al 252.

183

A este mortífero servidor de los Señores de la Oscuridad que cambia de forma tan fácilmente no puedes matarle con un arma normal. Tu única esperanza de derrotarle es utilizar la espada de Paido, cuya hoja ha sido forjada por los Ancianos Magos en los hornos de Elzian.

Helghast de Gnaag: DESTREZA EN EL COMBATE 34 RESISTENCIA 48

No contarás los puntos de RESISTENCIA que pierda tu enemigo en el primer asalto porque, cuando comienza el combate, tú estás agachado sacando de su funda la espada de Paido. Esta criatura es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Si no posees la Disciplina del Magnakai de Pantalla

Psíquica, debes restar 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE[16] al comienzo de cada asalto. Si has completado el Círculo de la Ciencia del Espíritu puedes sumar 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea.

Si vences en la lucha, **pasa al 268**.

184

Al ver a Paido forzado a retroceder hasta un rincón por el repugnante ejército de arañas, disparas tan pronto como atisbas tu blanco. La Flecha sale en dirección hacia el mismo, pero un desdichado pasajero se cruza en su trayectoria. La Flecha le desgarra el hombro, haciéndole gritar de dolor. La herida es superficial, pero la Flecha ha sido desviada y se clava inofensivamente en la pared de la taberna. Maldices tu mala suerte y te echas el Arco a la espalda para empuñar un arma de mano. El nigromante se da cuenta de la amenaza que representas para él y se vuelve hacia ti, trazando con las manos extraños dibujos en el aire. De repente te quedas literalmente helado. Sobre tu pelo y tu ropa aparece una blanca escarcha y una capa de hielo te cubre los ojos. Al respirar, tu aliento forma una nube de vapor, mientras te esfuerzas por permanecer consciente.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Concentración, **pasa al 345**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 159**.

185

Dirigís los caballos fuera del sendero y galopáis a través de una maraña de helechos y zarzas que bordean la corriente. Los emboscados os persiguen, retumbando en tus oídos el golpear de los cascos contra el suelo y el ruido metálico de las armaduras. Es una caza desesperada, pero lo intrincado del terreno os favorece. Al cabo de algún tiempo vuestros perseguidores desisten de daros alcance y se vuelven, decidiendo asaltar a presas más fáciles: los fugitivos que huyen de Syada.

Pasa al 136.

[16] Parece bastante raro tener que reducir puntos de DESTREZA EN EL COMBATE al comienzo de cada asalto si no tienes la Disciplina de Pantalla Psíquica. Esta pérdida sería acumulativa, por lo que en el primer asalto pelearías con 2 puntos menos de DESTREZA EN EL COMBATE, en el segundo con 4 puntos menos, en el tercero con 6 menos, etc. y duraría sólo durante este combate: no sería permanente, ya que Joe Dever siempre aclara cuándo pierdes puntos de DESTREZA EN EL COMBATE permanentemente. Es posible que esta penalización sea un error, y que en realidad pierdas 2 puntos de RESISTENCIA antes que de DESTREZA EN EL COMBATE al principio de cada asalto de combate.

186

Cierras los ojos y concentras el poder de tu Disciplina. Utilizando tu fuerza psíquica levantas una barrera mental para defenderte del ataque. Al instante disminuye la presión que te oprime la cabeza y el dolor se calma, librándote de la parálisis del choque psíquico.

De repente cesa el ataque y lo repentino de su terminación te deja tambaleándote. Al abrir los ojos descubres la razón por la que el ataque ha cesado.

Pasa al 60.

187

La membrana y el tentáculo agarran tu arma como una tenaza y te ves obligado a soltarla por temor a que el tentáculo te rodee el brazo. Con rabia y frustración contemplas cómo una buena arma es aplastada hasta convertirse en astillas. (Tacha esa Arma en tu Carta de Acción).

Pasa al 177.

188

Ilustración VIII

Dejáis en la cuadra los caballos y percibís un olor de pan recién hecho que sale de la puerta de la posada y que os hace la boca agua.

-Bienvenidos -os saluda una voz amistosa cuando cruzáis el vestíbulo-. Entren y séquense junto al fuego.

Un enano de negra barba, con un parche igualmente negro que le cubre el ojo derecho, está de pie detrás del mostrador, que le oculta el cuerpo desde el pecho para abajo.

-¿Quizá les apetece a los caballeros tomar algo?

Y con un gesto de las manos os muestra las bandejas de panes y tortas y los barriles de cerveza que hay en la barra.

Si queréis comprar algo de comida y cerveza, **pasa al 145**.

Si preferís secaros al lado del fuego, **pasa al 232**.

Ilustración VIII

Un enano de negra barba, con un parche igualmente negro que le cubre el ojo derecho, está de pie detrás del mostrador

Si decidís entablar conversación con el enano, **pasa al 26**.

189

Miras hacia arriba y descubres una escuadrilla de Kraans de negras alas que se lanzan en picado sobre el Levitrón. A lomos de esas criaturas aladas cabalgan Vordaks, los monstruosos servidores de los Señores de la Oscuridad de Helgedad. Llevan túnicas rojas y empuñan barras de hierro que arrojan por la punta fuego azul. Un Kraan pasa volando por encima de la nave y de la barra de su jinete brota un chorro de fuego líquido.

Si posees la Espada del Sol, **pasa al 287**.

Si no posees este Objeto Especial, **pasa al 13**.

190

-Tu inútil misión ha terminado, mortal -dice el hombre encapuchado.

Su voz insensible te perfora la mente como un clavo puntiagudo. Instintivamente echas mano a tu arma, pero el brazo comienza a temblarte y no puedes controlar los dedos. Al mirar a Paido, ves que también él se agita de manera incontrolable. De repente, una oleada de dolor te desgarra el estómago y las piernas se te doblan. Caes de rodillas gimiendo y agarrándote con las manos el vientre, que te arde. Paido lanza un grito de angustia y se desploma sin sentido a tu lado. No puedes por menos de envidiar su estado cuando el terrible dolor se extiende por todo tu cuerpo.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina y has alcanzado el rango de Primado, **pasa al 146**.

Si no posees esa habilidad o no has alcanzado todavía ese nivel de adiestramiento del Magnakai, **pasa al 222**.

191

Saltas al otro lado y examinas la habitación, con el arma dispuesta para repeler cualquier ataque. Por suerte, en el lugar no hay nadie, pues los cocineros han sido llamados al refectorio. Guardas el arma, te cargas sobre el hombro a Paido y echas a correr hacia una puerta abierta que hay en el otro extremo de la cocina. Al pasar junto a una olla llena de humeante estofado, divisas un frasco con un líquido transparente. Te metes el frasco en el bolsillo (recuerda anotarlo en tu

Carta de Acción) y sales por la puerta a un corredor. Al final del corredor hay una puerta de madera y una escalera que asciende al piso de arriba.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación o de Adivinación, **pasa al 114**.

Si quieres abrir la puerta y entrar por ella, **pasa al 340**.

Si prefieres subir por la escalera, **pasa al 157**.

192

Curas la herida de Paido utilizando tu conocimiento básico del Kai para impedir que se infecte, antes de continuar internándoos en la ciénaga. El lodo que bordea la poza y en el que os hundís hasta los tobillos es reemplazado pronto por un terreno más firme y al cabo de poco tiempo llegáis a un lugar donde se alza un árbol cuyas ramas, cargadas de frutos de color rojo sangre, sobresalen sobre una poza de aguas cristalinas. Os detenéis a descansar y os arrancáis las diminutas sanguijuelas que están dándose un banquete en vuestras piernas.

Paido trepa al árbol para escudriñar el horizonte. Lleva consigo un astrolabio inventado por los Ancianos Magos para poder navegar en sus naves voladoras en la oscuridad. El instrumento es sensible a las vibraciones de los cristales de korlinium. La aguja de la torre del templo de Ohrido es de korlinium macizo y los Ancianos Magos han regulado el astrolabio de Paido para que capte las vibraciones emitidas por la aguja. Siguiendo la dirección de donde proceden esas vibraciones, podréis hallar el templo perdido.

Mientras Paido está ocupado ajustando el astrolabio, tú decides inspeccionar más detenidamente los alrededores.

Si quieres examinar los frutos rojos, **pasa al 301**.

Si prefieres explorar la poza de agua clara, **pasa al 2**.

Si decides sentarte y esperar a que Paido acabe sus lecturas, **pasa al 177**.

193

-¿Quieren ir a Tharro? -pregunta impaciente la vieja-. ¿O tal vez desean que mi hija Tadia la Profetisa les adivine el porvenir?

Si queréis informaros sobre la barcaza con destino a Tharro, **pasa al 37**.

Si preferís preguntar a la vieja por su hija, **pasa al 244**.

194

Os agacháis para pasar por debajo de la tabla y os adentráis en el lóbrego túnel, procurando pisar con cuidado entre los montones de escombros y los charcos de agua que cubren el suelo. Pronto se desvanece la luz de la entrada y la oscuridad se vuelve total. En la distancia el martilleo continúa.

Si tienes una Linterna, una Antorcha y Yesca o una Esfera de Fuego de Kalte, **pasa al 283**.

Si no tienes ninguno de estos objetos, puedes avanzar en medio de la oscuridad **pasando al 118**.

Si preferís dar media vuelta y salir de la mina, **pasa al 152**.

195

El Helghast lanza un grito de rabia y desesperación cuando le asestas el golpe que significa tu victoria. La malvada criatura se desploma y su carne se transforma en un apestoso gas verde. Lo único que queda es la túnica, ahora desgarrada y sucia, que ocultaba su identidad.

Sientes un escalofrío al pensar en lo que acaba de suceder, pero no te detienes a considerar sus terribles implicaciones, pues oyes pasos que se acercan por las escaleras al otro lado de la puerta cerrada del refectorio. Corres al lado de Paido y le sacudes, tratando desesperadamente de reanimarle. Tu compañero gime, pero su cabeza cae pesadamente a un lado y a otro cuando lo pones en pie. Sólo hay un modo de escapar del refectorio: por la abertura que comunica con la cocina. Te echas a Paido sobre un hombro y le depositas en el borde inferior de la abertura. Pero antes de que tú puedas introducirte por ella, la puerta se abre y una avalancha de monjes irrumpen en el refectorio.

Si tienes un Arco y quieres usarlo, **pasa al 323**.

Si prefieres permanecer donde estás y enfrentarte a los monjes, **pasa al 110**.

Si decides no hacer caso de ellos y trepar por la abertura, **pasa al 86**.

196

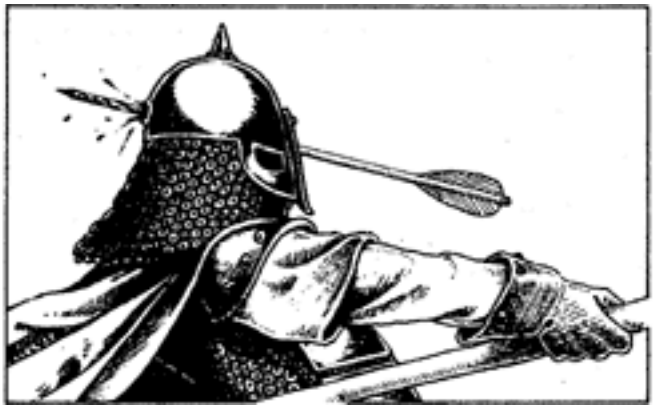
Sin hacer ruido, sacas una Flecha del carcaj, apuntas y disparas. La Flecha da en el blanco, partiendo limpiamente la lanza en dos y el hombre, asustado, da un salto. Antes de que sus pies vuelvan a tocar el suelo de la plataforma, Paido se adelanta y le golpea en el estómago con la mano abierta, arrojándole por encima de la barandilla. El hombre cae con ruido sordo y los miembros extendidos sobre un montón de estiércol y broza.

Si queréis registrar el molino, **pasa al 306**.

Si decidís marcharos y continuar el viaje hacia el norte antes de que el hombre recobre el conocimiento, **pasa al 318**.

197

La monstruosa criatura lanza un aullido de muerte, se tambalea y cae del tronco. Inmediatamente das media vuelta y corres en ayuda de Paido, extendiendo la mano para sujetarle el brazo: un instante más y tu compañero habría ido a reunirse con el Anapheg en el fondo de la poza.



Pasa al 31.

198

Un par de perros de caza irrumpen a través del arco. Avanzan corriendo por el pasillo central y con sus pezuñas arañan las losas del suelo cuando frenan y se detienen. Unos instantes después aparece un grupo de monjes, todos ellos armados con espadas. Buscan sistemáticamente entre los bancos, acercándose poco a poco al lugar donde estáis escondidos. Los perros aúllan al olfatear vuestro olor.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, **pasa al 279**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 241**.

199

Kezoor lanza un grito de frustración. Renueva su ataque contra Paido creando más de esas espantosas criaturas, pero tu compañero utiliza su magia guerrera para conjurar fuego en su ayuda. De la punta de su espada brota una llamarada que se abate sobre las arañas que se aproximan para matarle. Sus patas comienzan a arder y sus cuerpos se estrellan contra el suelo convirtiéndose en cenizas.

-¡Al ataque! -grita Paido.

Y juntos os abalanzáis sobre vuestro enemigo. Kezoor empuña su espada y realiza en silencio un encantamiento de protección mientras se dispone a entablar una lucha a muerte.

Kezoor: DESTREZA EN EL COMBATE 26 RESISTENCIA 43

Kezoor es inmune al Ataque Psíquico y a la Acometida Psíquica. Divide por 2 los puntos de RESISTENCIA que pierdas durante el combate, pues Paido pelea a tu lado y recibe la mitad de los golpes de Kezoor.

Si vences en la lucha, **pasa al 46**.

200

Se produce un tremendo estampido cuando otro cubo estalla. Le sigue casi al instante una enorme explosión que transforma el Levitrón en una colosal bola de fuego, al explotar el gas líquido almacenado a presión en el depósito de la nave.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

201

Ilustración IX

Una de las copas comienza a emitir un débil borboteo. En la superficie del líquido plateado se forman burbujas que brillan proyectando una luz fosforescente hacia el techo. El resplandor se condensa y se convierte en una extraña imagen que se parece a la cabeza de una mosca monstruosa. Sus grandes ojos, que

semejan enormes piedras talladas, os miran fijamente despidiendo un negro fulgor.

-¡Tan-ash-oka, Nadoknar Gnaag! -retumba una áspera y horrible voz.

Después, con un grito sofocado de rabia, la imagen se desvanece y la luz se difumina en una tenue penumbra. El rostro del Señor de la Oscuridad Gnaag ha desaparecido.

-¡Por todos los dioses! -exclama Paido, atónito por lo que acabáis de ver-. ¿Qué clase de bestia era ésa?

Pero tú no contestas, pues estás convencido de que también él conoce la espantosa repuesta.

Rápidamente registráis la cámara. Detrás de una especie de trono de piedra labrada descubres varios objetos útiles: una Espada, un Arco, 3 Flechas y provisiones suficientes para 2 Comidas. En la parte posterior del trono hay una palanca. Al accionarla, se descorre un tapiz en la pared opuesta y se abre una puerta. A través del vano veis una escalera flanqueada por antorchas que desciende hasta un pasillo.

-Vamos -dice Paido-. Esta habitación me hiela la sangre.

Vuelcas de una patada la copa de líquido plateado que ha proyectado la imagen del Señor de la Oscuridad Gnaag. Después sigues a Paido y bajáis por la escalera.

Pasa al 259.

202

Un horrible silbido te retumba en los oídos cuando los cuerpos de tus enemigos muertos se disuelven en el barro. Al mirar sus restos, un escalofrío te hace estremecer y te preguntas a qué habrían venido a ese tranquilo poblado de Talestria los malvados servidores de los Señores de la Oscuridad.

En el interior de la abadía encuentras la terrible respuesta. Por las habitaciones y los corredores están esparcidos los cadáveres de los monjes asesinados, sus rostros convertidos en máscaras horripilantes. Algunos de ellos han sido despojados de sus hábitos, presumiblemente para ser utilizados como disfraz por sus asesinos.

-¿Por qué querrán los Señores de la Oscuridad apoderarse de esta abadía? -pregunta Paido, horrorizado por la visión de semejante matanza.

Ilustración IX

Se forma una extraña imagen que se parece a la cabeza de una mosca monstruosa

-Me temo que forma parte de su plan para conquistar Talestria -respondes-. Su estrategia consiste siempre en infiltrar agentes en un país antes de invadirlo. Cuando la invasión tiene lugar, estos agentes intervienen atacando desde dentro.

-Así que crees que los Señores de la Oscuridad planean invadir Talestria -dice Paido, aterrado por la posibilidad de tal suceso.

-Tengo la impresión de que el plan ya está en marcha -replicas pensativo-. Quizá la destrucción de Luukos no fue proyectada en Xanar, sino en Helgedad.

Paido te ayuda a enterrar a los monjes en las tumbas ya cavadas por sus asesinos. Cuando das tierra al último cadáver, descubres en el sendero una pequeña piedra en forma de pera. Tiene la superficie lisa y brillante, de color azul con motas y, para su tamaño, pesa mucho. Sospechas que es de gran valor y decides quedarte con ella. (Anota esta Piedra Imán en tu Carta de Acción como un Objeto Especial que llevas en la bolsa. Si ya tienes el máximo número permitido de Objetos Especiales, debes desechar uno y sustituirlo por éste.)

Pasa al 55.

203

Tu incrementada habilidad del Kai te advierte que en la orilla norte un tropel de hambrientas criaturas de la ciénaga acechan en busca de presas. Paido y tú proporcionaríais a esas bestias un excelente banquete. Por la orilla sur os alejáis del centro de la zona pantanosa y, por consiguiente, de vuestro destino.

Si queréis ir hacia el norte y enfrentaros a las criaturas de la ciénaga, **pasa al 36**.

Si decidís dirigiros hacia el sur, **pasa al 300**.

204

Llegáis a un patio enlosado. Está bien iluminado por las farolas de la calle que cuelgan de una balconada del primer piso de un edificio grande y poco corriente. Está construido de piedra azul por la que corren vetas de plata y escarlata. Los bloques de piedra han sido pulidos y tienen un brillo semejante al de un espejo. Una enorme puerta de madera con bandas de cobre domina la entrada, sobre la que figura un espadón llameante forjado en bronce, en cuya hoja están grabadas las palabras TEMPLO DE LA ESPADA.

Más allá del templo, una calle asciende hasta una atalaya de piedra, que se alza

en lo alto de una colina y domina la ciudad.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de la orientación, **pasa al 327**.

Si queréis entrar en el templo, **pasa al 78**.

Si deseáis subir a caballo hasta la atalaya, **pasa al 14**.

Si tienes un Mapa de Tharro, puedes consultarlo antes de decidir entre las anteriores opciones; **pasa al 22**.

205

Entablas combate con una de las bestias humanoides de Danarg.

Ghagrim: DESTREZA EN EL COMBATE 23 RESISTENCIA 38

Puedes eludir el combate después de tres asaltos, **pasando al 309**.

Si vences en la lucha, **pasa al 9**.

206

Un ejército de enormes arañas negras cubre el suelo, impulsando sus bulbosos cuerpos con peludas y angulosas patas. En súbita acometida avanzan hacia Paido, brillándoles los ojos y abriendo de par en par las mandíbulas.

Si tienes un arco y quieres usarlo, **pasa al 246**.

Si no lo tienes o no quieres usarlo, **pasa al 291.**.

207

El petardo estalla despidiendo una llamarada que ciega a vuestros perseguidores con un repentino resplandor. Aprovechas la oportunidad para meterte en la espesa maleza que bordea el sendero. Cuando te arrastras por el suelo para esconderte entre los matorrales, Paido te sigue.

Pasa al 111.

208

Cargas el arco y disparas una flecha a la cabeza del monje. Éste hace girar al mismo tiempo su negra vara con increíble velocidad y destreza, creando un oscuro torbellino. Cuando tu flecha entra en el vértice se produce un breve destello y el proyectil estalla en fragmentos. Antes de que los trozos caigan al suelo, te cuelgas del hombro el arco, empuñas un arma de mano y te abalanzas sobre tu enemigo para sorprenderle desprevenido.

Pasa al 277.

209

Sujetándote con las piernas al caballo, colocas una flecha en el arco y apuntas al jefe.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Control Animal, suma 3 al número que obtengas.

Si el total está entre 0 y 6, **pasa al 162**.

Si es 7 o más de 7, **pasa al 303**.

210

Conteniendo la respiración observas cómo la punta de una lanza amenaza peligrosamente a Paido. Un voz de hombre, bronca e imperiosa, reta a Paido a que le diga una buena razón para entrar en su propiedad; de lo contrario, le avisa que sufrirá las consecuencias de su acción. Paido responde con un grito mucho más potente de lo que tú imaginabas que podía lanzar una garganta humana. La fuerza del grito golpea al hombre como si fuera un puñetazo, arrojándole de espaldas por encima del parapeto de madera. El hombre cae con un ruido sordo y los miembros extendidos en un montón de estiércol y broza.

-La voz poderosa de los Vakeros -contesta Paido a tu no formulada pregunta-. Algún día te enseñaré la técnica, Señor del Kai.

Si queréis registrar el molino, **pasa al 306**.

Si preferís marcharos y seguir cabalgando hacia Tharro, **pasa al 318**.

211

Agarras la daga y la arrojas a tu enemigo. El arma se clava hasta el mango en su vientre. Semejante herida habría derribado a cualquier mortal, pero esa criatura permanece incólumne. Se arranca la daga y la tira al suelo con desprecio. En la punta de su negra vara se está formando otra bola de fuego azul. Debes actuar rápidamente.

Si quieres atacar al Helghast con un arma de mano, **pasa al 75**.

Si deseas utilizar la espada de Paido, **pasa al 47**.

212

Ilustración X

La criatura profiere un extraño graznido mientras se aproxima cada vez más. Es una enorme bestia en forma de pera con el dorso cheposo y la cabeza semejante a la de un lagarto. Camina torpemente, erguido sobre dos largas patas, peludas y acabadas en garras. Parece a primera vista como si dos criaturas totalmente distintas se hubieran unido por la cintura: la mitad inferior está cubierta de una tosca e hirsuta piel, mientras que la mitad superior es lisa y sin pelo. Abultadas venas le recorren los largos y musculosos brazos. El monstruo levanta el hocico para olfatear el olor de vuestros caballos espantados y abre la mandíbula provista de grandes colmillos.

Si tienes una arco y quieres usarlo, **pasa al 17**.

Si no tienes un arco o no quieres usarlo, **pasa al 333**.

213

Disparas y la flecha atraviesa el brazo del nigromante, haciéndole girar sobre sí mismo y caer al suelo. Aunque herido, rápidamente se pone en pie.

Pasa al 199.

214

Los bordes de la poza se enrollan hacia dentro y rodean el extremo de tu arma, dejando al descubierto en el fondo de la concavidad a una criatura en forma de huevo. Por un agujero de su cáscara sale un tentáculo que intenta agarrarte la muñeca.

Ilustración X

La criatura profiere un extraño graznido, mientras se aproxima cada vez más

Si tu arma es de filo (por ejemplo, una espada, una daga, un hacha, un espadín o un espadón), **pasa al 235**.

Si no es de filo (por ejemplo, una maza, un martillo de guerra, una estaca o un arco), **pasa al 187**.

215

Expertamente colocas una flecha en el arco y apuntas al mostrador. Unos segundos después aparece el Enano con la ballesta lista para ser disparada. Sueltas la cuerda del arco, la flecha corta el aire y va a clavarse en el estribo de cuero de la ballesta desgarrándolo. Después atraviesa el mango de madera y se detiene con la punta de acero retemblando a escasos milímetros de la cara del Enano, debajo de su nariz. Éste mira sorprendido y aterrorizado la mortífera punta y al instante se oye un ruido de cristales rotos: el Enano se ha desmayado del susto y caído de espaldas arrastrando las botellas que llenan los estantes de detrás del mostrador.

Pasa al 70.

216

El terraplén termina bruscamente. Su escarpado borde se alza sobre una extensa maraña de juncos, cardos y negro musgo. Las pozas de agua son aquí más escasas, pero los riesgos mayores que antes.

-Esas manchas -te dice Paido apuntado hacia el yermo paisaje- son arenas movedizas.

Divisas miles de pequeñas áreas de color marrón donde no crece ninguna planta.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 142**.

Si decidís cruzar esa zona de arenas movedizas, **pasa al 21**.

Si decidís volver a la bifurcación y tomar el ramal oeste, **pasa al 175**.

217

A pesar del tentador aroma, apartas el estofado de carne y te dispones a comer las provisiones secas que llevas en la Mochila. Los monjes parecen contrariados

por tu negativa a tomar su comida. Susurran entre ellos y echan inquietas miradas a tu plato intacto. Paido se come el estofado, sonriendo satisfecho al llenar su estómago. Los monjes salen precipitadamente del refectorio y minutos después vuelven en compañía de un anciano que viste túnica negra con capucha. Lleva una larga vara también negra.

-¿El Vakero ha comido? -pregunta con voz extrañamente fría y monótona.

-Sí, maestro -responden los monjes- pero el Señor del Kai se ha negado a hacerlo.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 93**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 128**.

218

El tripulante te tiende un jarro lleno de Chaicheer hasta el borde. Su color verdoso te inspira poca confianza, pero tus dudas se disipan cuando pruebas la bebida: es deliciosa. Paido levanta su jarra y echa un buen trago de la cerveza que ha pedido: Ferina Nog. Inmediatamente la escupe y se limpia la boca con el dorso de la mano.

-¡Agua sucia! -farfulla, dejando de golpe la jarra sobre la mesa.

-Debería mirar con más cuidado dónde vacía la boca, extranjero -gruñe un hombre sentado a tu derecha.

El hombre se inclina y agarra su casco de brillante acero. Con un lento y deliberado giro de la muñeca lo vacía, volcando el contenido de cerveza sobre los pies de Paido. Tu compañero suelta una maldición e instintivamente echa mano a la espada.

Si deseas intervenir para evitar la pelea, **pasa al 314**.

Si decides no hacer nada, **pasa al 253**.

219

La espada te pasa rozando la cabeza y arranca un trozo de piedra del arco por el que se sale del patio. Oís gritar a los monjes y picáis espuelas, dirigiendo vuestros caballos a través del arco y por una estrecha calle que conduce a la plaza cuadrangular. A esa temprana hora encontráis pocos obstáculos que frenen

vuestra escapada y galopáis sin estorbos por las sinuosas calles de Tharro. Tan sólo al llegar a la puerta norte de la ciudad detenéis a los caballos.

Pasa al 347.

220

Avanzada la tarde divisáis el templo de Ohrido, que se eleva majestuosamente por encima de la niebla y de la enmarañada vegetación de la ciénaga. La vista del esbelto Zigurat es tan impresionante que Paido y tú os quedáis atónitos, admirando en silencio su incontaminado esplendor. Ante vosotros se alzan, piso sobre piso, relucientes piedras blancas, talladas en perfecta simetría. Enormes sillares sustentan un basamento de granito dorado, decorado con gemas incrustadas. Sobre él se asientan capas de metal y cristal que reflejan los colores del arco iris. Más arriba se suceden filas de rubíes, zafiros y esmeraldas que sostienen una aguja de puro cristal de Korlinium.

En la base del templo, la ciénaga se ha retirado, como repelida por la ardiente belleza del edificio. Un perímetro de verde hierba conduce hasta la escalera de ámbar macizo. Sigues a Paido, que asciende hacia una grandiosa puerta triangular que se encuentra en la segunda planta. Por todas partes el fulgor de las gemas y el brillo de los metales preciosos irradian una pureza no inficcionada por la podredumbre de Danarg. Paido lleva a cabo los complejos procedimientos que abren la gran puerta y que le han sido enseñados por los Ancianos Magos cuando se preparaba para esta misión. Entráis pisando en un suelo de oro resplandeciente, un suelo que ha permanecido intacto durante siete mil años.

Pasa al 100.

221

Los monjes de Talestria son tristemente famosos por su glotonería. Sus comidas de treinta platos y sus banquetes de una semana de duración son bien conocidos en todo Magnamund. Sin embargo, a pesar de sus holgadas túnicas, no puede por menos de llamarte la atención lo delgados que parecen estar esos monjes.

Si queréis deteneros y rendir un último homenaje al difunto, **pasa al 275**.

Si decidís seguir vuestro camino sin pararos, **pasa al 55**.

222

El dolor disminuye gradualmente, pero una temible insensibilidad se extiende por tu cuerpo, paralizándote los miembros y dejándote enteramente a merced de tu enemigo. Éste lanza una cruel carcajada y da media vuelta para abandonar la habitación. Rápidamente entras en coma, debido al tóxico que te ha envenenado la sangre. Es éste un sueño del que nunca despertarás.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

223

Un poderoso tóxico es inyectado en tu garganta, paralizándote del cuello para abajo. Tus cuerdas vocales se han quedado rígidas y no puedes gritar pidiendo ayuda a Paido. Te invade un horror ciego al contemplar impotente cómo el cuerpo ovoide de la criatura palpita y se hincha al succionarte la sangre.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

224

-¡Qué! -exclama Trost, incrédulo-. ¿Tenéis miedo de un vulgar ladrón de tumbas? Si no queréis ayudarme, yo sólo le detendré.

Antes de que podáis responderle, se levanta de la mesa y avanza hacia el extranjero. El hombre permanece sin moverse, al parecer absorto en su libro negro. Trost saca su espada con la mano libre y sostiene en alto la orden de busca y captura contra el extranjero.

-Tú eres Kezoor el Nigromante, un proscrito en este país.

El hombre sigue inmóvil como una estatua.

-Por la autoridad de la Reina Evaine, yo...

Trost se interrumpe en medio de la frase y su imperiosa voz se apaga hasta no ser más que un débil gemido cuando Kezoor levanta la cabeza y le mira. Sus ojos grises brillan con una extraña intensidad. Trost lanza un grito. Su cara se ha convertido en una masa de ampollas hinchadas. Siente un dolor cada vez más fuerte y cae de rodillas.

-Yo acabaré con ese gusano -prorrumpe Paido, indignado por la agonía de Trost y la cruel risa de su atormentador.

Empuña su espada y cruza la taberna, pero antes de que pueda asestar un solo golpe, el nigromante conjura una nueva y más terrorífica defensa.

Pasa al 206.

225

Sacas el petardo del bolsillo y se lo arrojas con todas tus fuerzas al reptante lagarto que se desliza sobre su vientre hacia ti. Observas consternado que el petardo rebota sin estallar en la blanda y fibrosa cabeza del animal y se hunde inofensivamente en la ciénaga. (Recuerda tachar ese petardo perdido en tu Carta de Acción.)

Maldiciendo tu mala suerte, empuñas un arma de mano, pues la criatura se incorpora para atacarte.

Pasa al 265.

226

Pasáis una noche fría y húmeda de la manera más incómoda que cabe imaginar, en el campo al sur de Tharro. Una nueva tormenta procedente del oeste estalla, impidiéndoos encender fuego y secaros la ropa ya empapada. Al amanecer la lluvia cesa finalmente, pero la tormenta da paso a un fuerte viento que hace que el frío os cale hasta los huesos (pierdes 3 puntos de RESISTENCIA). Debes ahora tomar una Comida o perderás otros 3 puntos de RESISTENCIA.

La guarnición de Tharro sigue negándose a dejaros entrar en la ciudad, por lo que os veis obligados a dirigiros hacia una línea de distantes colinas que se divisan en el horizonte norte. Hierbas grisáceas que invaden el desierto camino que conduce a la ciudad fronteriza de Syada os rozan las espinillas cuando atravesáis esa llanura sin cultivar. Os acompaña un inquietante y misterioso silencio, sólo turbado por algunos raros graznidos de cuervos que vuelan en círculos sobre vuestras cabezas.

A mediodía os habéis adentrado profundamente en la zona de las colinas. El terreno se vuelve cada vez más rocoso y ondulado como un océano agitado por las olas. Las altas hierbas de la llanura ceden el lugar a pequeñas y tristes plantas, escuálidas y deformes, a las que los vientos que soplan desde el árido desierto de Ogia no dejan crecer. El camino recorre un estrecho valle donde una pequeña cabaña de piedra se alza junto a la entrada de una mina abandonada. Al acercaros, veis un rostro a través de la ventana de la cabaña.

Si queréis deteneros en la cabaña, **pasa al 85**.

Si deseáis explorar la mina, **pasa al 120**.

Si preferís continuar vuestro viaje, **pasa al 152**.

227

Tu reforzado sentido del Kai te avisa de que se aproxima un peligro. Algunos jinetes de la avanzada del ejército de Zegron se han separado del cuerpo de tropa principal y se han infiltrado en las colinas hacia el este. Después de seguir la corriente y saquear varias aldeas por el camino, ahora están emboscados para asaltar a los fugitivos que tratan de escapar por la ruta de Tharro.

Prevenido por tu Disciplina del Magnakai, comunicas a Paido lo que os espera.

-Si seguimos por este camino, puede que hallemos la muerte -contesta en tono lúgubre.

Para no correr el riesgo de caer en una emboscada, dejáis el camino y os dirigís hacia las colinas.

Pasa al 311.

228

Reconocemos el delicioso aroma: ese líquido purpúreo es un licor hecho con frutos del árbol larnuma. Es muy nutritivo y cada trago restablece 3 puntos de RESISTENCIA. Hay en la botella licor suficiente para dos tragos. Si quieres quedarte con la botella, anótala en tu Carta de Acción como un objeto de la Mochila.

Pasa al 98.

229

Transcurre una hora y respiráis con alivio, contentos de haber dejado muy atrás el poblado de los Ghagrim. Renunciáis a descansar y continuáis vuestra marcha hasta que llegáis a un promontorio rocoso en el noroeste de la isla. Allí os detenéis y dormís unas pocas horas hasta el amanecer.

Pasa al 102.

230

Te esfuerzas por erigir un escudo mental que te defienda del dolor que te pro-

duce ese ataque psíquico, pero tu defensa es demasiado débil para contrarrestar la acometida. Gritas angustiado cuando el asalto penetra en lo más íntimo de tu mente. Pierdes 8 puntos de RESISTENCIA.

Si sigues vivo, **pasa al 60**.

231

Tan pronto como has despachado a los dos perros, tienes que enfrentarte a sus enfurecidos dueños.

-¡Ellos son! -grita el jefe-. ¡Matadlos!

Los monjes sacan sus espadas y se lanzan al ataque por el pasillo central, aullando como posesos.

Monjes de la Espada: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 36

Si vences en la pelea, **pasa al 328**.

232

Cuelgas tu capa empapada del respaldo de una silla vacía y acercas ésta al fuego de la chimenea. Vuestra entrada ha atraído las miradas curiosas de los clientes de la posada y puedes oír los comentarios que hacen en voz baja sobre el propósito de vuestra visita. Paido se quita la Mochila y la capa antes de sentarse junto a ti en una mesa. Los murmullos crecen cuando los lugareños descubren la oscura piel y el rubio y trenzado cabello de Paido.

-No les presten atención -os aconseja el Enano-. Son gente desconfiada y las últimas noticias no contribuyen precisamente a mejorar su carácter.

Asientes comprensivamente y aseguras al Enano que no tienen nada que temer de dos aventureros cansados del largo viaje hacia el norte en busca de trabajo. Paido echa mano de la Mochila y saca de ella media hogaza de pan negro y una tajada de carne de cerdo salada. Al ofrecerte a ti un trozo, resuena una potente y airada voz.

-Pero ¿dónde se creen que están?

Es la voz del Enano, hace unos instantes tan amable, que al ver que os disponéis a tomar propia comida se ha puesto de mal humor. Cruza el local y de un manotazo tira por el suelo los víveres de Paido.

-¡Fuera! -os grita enrojeciendo por segundos-. ¡Váyanse antes de que les eche!

Si queréis recoger vuestras cosas y salir de la posada, **pasa al 294**.

Si decidís resistir al intento del posadero de arrojaros a la tormenta, **pasa al 49**.

233

Ilustración XI

Abres la puerta de un empujón y entras con el arma preparada para defenderte de cualquier ataque repentino. La puerta se cierra de golpe y un tipo de aspecto brutal con una gran cicatriz en la cara sale de un salto de la oscuridad y te ataca con el mango de un pico.

Minero: DESTREZA EN EL COMBATE 17 RESISTENCIA 25

Si vences en la lucha, **pasa al 321**.

234

Tu rapidez, habilidad y valor te salvan de ser ensartado por las lanzas de los soldados. Tiras de las riendas y haces girar a tu caballo sobre sus patas traseras de manera que las delanteras obligan a los soldados a retroceder para no ser aplastados. Antes de que tengan tiempo de recuperarse, Paido y tú escapáis del patio al galope y desaparecéis como sombras en la oscuridad.

Pasa al 204.

235

Tu arma raja la membrana y penetra a través de la cáscara de la criatura. Ésta hace un ruido estridente cuando su cáscara se contrae introduciendo un remolino de polvo y aire en su podrido núcleo. Retrocedes, pues del hoyo sale un pestilente olor, y limpias el pus que ensucia la hoja de tu arma.

Pasa al 177.

236

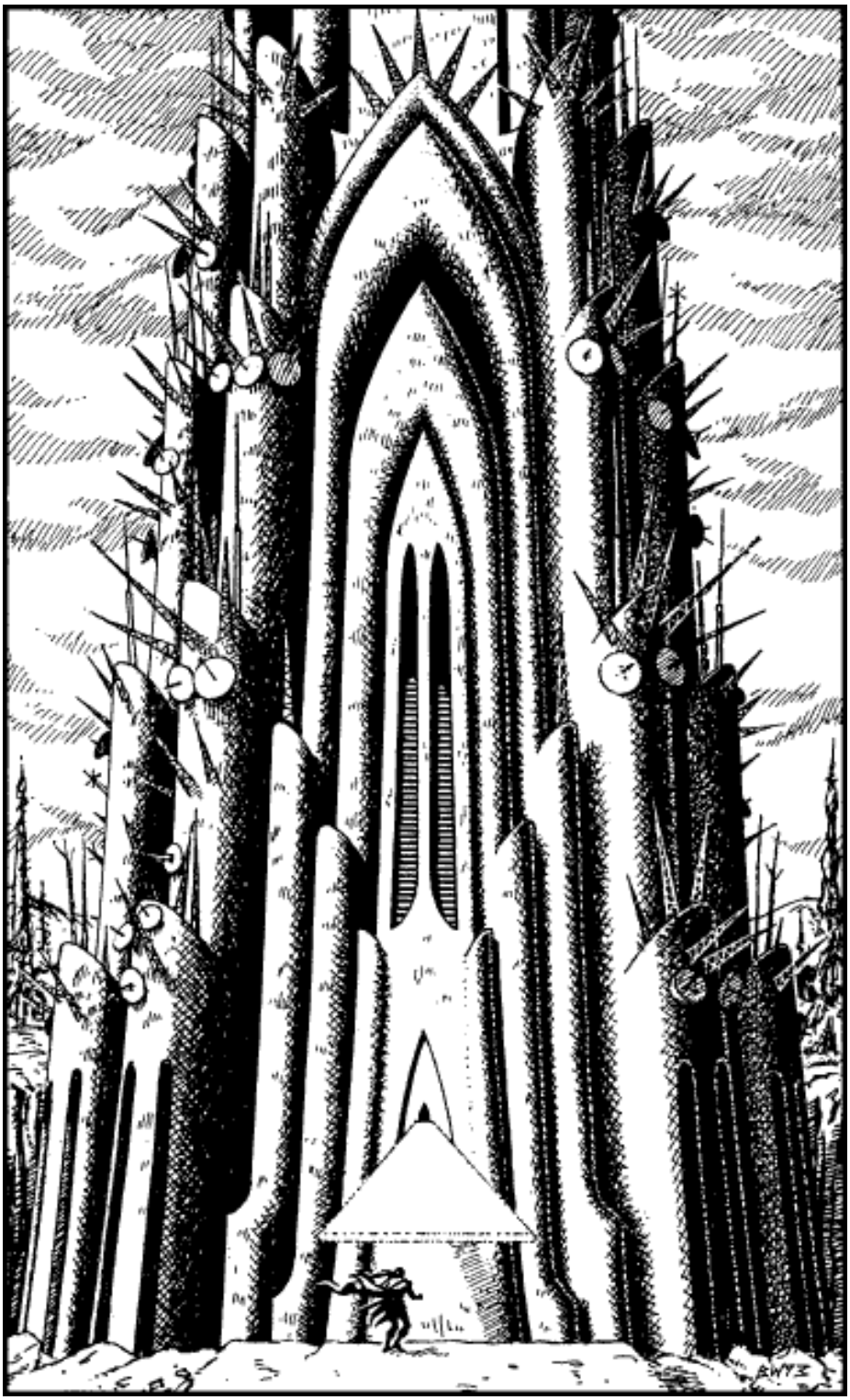


Ilustración XI

Un tipo de aspecto brutal con una cicatriz en la cara sale de la oscuridad y te ataca con el mango de un pico

-¿Y a qué debemos el honor de vuestra visita a Tharro? -pregunta el soldado Trost en un tono cortés, pero inquisitivo.

-Nos dirigimos a Syada -responde Paido- en busca de trabajo. Nos hemos enterado del ataque a Luukos y creemos que algunos ricos labradores nos pagarán bien por proteger sus intereses.

Trost sonríe y se frota la barbilla.

No quiero de ninguna manera ofenderos, pero si Zegron y su horda atacan las casas de labor próximas a Syada se necesitarán más de dos mercenarios para rechazarlos. En vuestro lugar, yo me quedaría en Tharro: allí hay mucho trabajo para gente como vosotros. Seguid mi consejo y dejad que el ejército se enfrente con Zegron. No os preocupéis, sabremos pararle los pies.

El suelo de la bodega retiembla cuando la barcaza se pone en marcha de nuevo. El Panal de Miel ha embarcado un nuevo pasajero, un individuo delgado con ojos grises, de dura mirada. Baja la escalera de la bodega, deteniéndose para sacudirse el agua de la capa y del sombrero de ancha ala. Lleva ceñida al costado una espada de hoja estrecha y en la mano un libro encuadernado en piel con la cubierta tan lisa y negra como su ropa. Sin decir palabra, se sienta en el rincón más alejado de vuestra mesa y abre el libro, disponiéndose a leer.

Pasa al 166.

237

El mortífero Korovax se ha multiplicado sin control en tu sangre. De repente los músculos de tus muslos se contraen, haciéndote tambalear y caer. Paido acude rápidamente a tu lado, levantándote de la sofocante niebla que cubre el suelo del bosque. Tiemblas de la cabeza a los pies, al tirar en direcciones contrarias todos tus músculos. Un calambre como una tenaza de hierro te agarrota el pecho, impidiéndote respirar y, en menos de tres minutos, pierdes el conocimiento. Es éste un sueño del que nunca despertarás.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

238

De la boca abierta del monje sale un silbido que resuena a gran distancia y cuyo tono crece de altura hasta que sobrepasa tu capacidad de audición. En ese momento sientes en la cabeza un terrible dolor que te oprime cada vez más, hasta que el cráneo está a punto de estallarte.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Pantalla Psíquica, **pasa al 186**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 230**.

239

La luz se apaga y tú bajas de la plataforma, enriquecido por una nueva sabiduría y fortaleza. Vuelves al lado de Paido, que está radiante de alegría por haber presenciado el cumplimiento de tu misión. Te felicita y te indica que le sigas cuando se dirige hacia un Arco de Plata abierto en una de las paredes de cristal de la cámara.

-Vamos, Lobo Solitario. Aún nos queda un largo viaje. Debemos partir inmediatamente.

El pensamiento de volver a arrostrar los peligros de Danarg te llena de espanto. Paido percibe tu inquietud.

-No te preocupes -te dice sonriendo- Este templo nos proporcionará el medio de regresar sanos y salvos, ya verás.

Intrigado por esta respuesta, cruzas tras él en silencio el arco y subes un largo tramo de escaleras que conducen a otra cámara, también construida de cristal, éste veteado de mármol que brilla como fuego líquido. Es Korlinium macizo. En el centro de la cámara, sobre una base de acero, está posado un Levitron, una antigua nave voladora. Como todo lo demás que has visto en ese maravilloso templo, el aparato está intacto, sin que el tiempo lo haya dañado. Paido te apremia a que subas a bordo y se prepara para poner en marcha el motor. Cuando éste arranca, el casco se estremece y poco a poco la nave se eleva de su base de acero. La cámara está situada en la espira del templo y el techo se abre, deslizándose hacia un lado para permitir que el Levitron emprenda el vuelo por el cielo de Danarg.

Paido ajusta los controles de la nave y regula el astrolabio rumbo a Elzian. Después se reúne contigo en la barandilla de proa para dirigir una última mirada al templo de Ohrido, que resplandece a la luz del sol poniente. Pero unas oscuras sombras se mueven de un lado a otro sobre ese fulgurante resplandor. En un primer momento crees que se trata de un efecto óptico, hasta que en tus oídos resuena un súbito y aterrador alarido.

Pasa al 189.

240

El hombre, con voz bronca e imperiosa, exige a Paido que le dé una buena razón por haber entrado en una propiedad privada; de lo contrario, le amenaza, sufrirá las consecuencias de su acción. Paido contesta con un grito mucho más fuerte de lo que tú creías que podía lanzar una garganta humana. La fuerza del grito golpea al hombre en el pecho como un puñetazo y le arroja por encima de la barandilla de madera de la plataforma. Con un ruido sordo y los miembros extendidos el hombre va a caer sobre un montón de estiércol y broza.

-La voz poderosa de los Vakeros -te explica Paido en respuesta a tu no formulada pregunta-. Algún día te enseñaré su técnica, Señor del Kai.

Si queréis registrar el molino, **pasa al 306**.

Si preferís marcharos en seguida y continuar cabalgando hacia Tharro, **pasa al 318**.

241

Los perros gruñen furiosos al acercarse al lugar donde estáis escondidos. Ya es imposible evitar ser descubiertos. Debes ponerte en pie y combatir.

Perros de caza:: DESTREZA EN EL COMBATE 15 RESISTENCIA 25

Si vences en la lucha, **pasa al 231**.

242

El comerciante advierte en seguida la fascinación que te produce el Anillo de Cristal Gris. Te propone cambiártelo por algún Objeto Especial que tenga para él el mismo interés. Aceptaría a cambio del Anillo una Piedra Imán, una Maza con rubíes o un Casaco de plata. Si posees alguno de estos Objetos Especiales y quieres cambiarlo por el Anillo, haz el ajuste correspondiente en tu Carta de Acción.

Para abandonar la tienda y seguir adelante, **pasa al 204**.

243

Paido grita pidiéndote ayuda. Los Vordaks le tienen acorralado contra la barandilla y corre peligro de precipitarse en el vacío.

Si decides acudir en su ayuda, **pasa al 169**.

Si eliges recoger los cubos de cristal negro y arrojarlos por la borda, **pasa al 50**.

244

-Es la mejor adivina de toda Talestria -dice llena de orgullo la vieja-. Nunca se equivoca en lo que ve, aunque hay gente que prefiere no conocer lo que le espera. Si desean que les adivine el porvenir, les costará 80 Lunas, y deben pagarlas por adelantado.

Si queréis pagar a la vieja 80 Lunas (o 20 Coronas de Oro), hacedlo y **pasa al 20**.

Si preferís informaros sobre la barcaza que va a Tharro, **pasa al 37**.

Si decidís marcharos de la Casa del Ferry, **pasa al 89**.

245

Tu primer golpe aplasta el blando fruto convirtiéndolo en pulpa. Los demás frutos caen del árbol y se abren al chocar contra el suelo. De sus redondeados cuerpos salen unas largas y delgadas patas, de las que se sirven para escabullirse por la ciénaga con increíble rapidez.

Pasa al 177.

246

Colocas una flecha en el arco y apuntas al nigromante, pero varios pasajeros que corren alocados hacia la escalera se interponen entre tú y tu blanco y no te atreves a disparar por temor a herir a alguno de ellos. Mientras esperas una oportunidad para lanzar la flecha, transcurren unos segundos preciosos.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el manejo del arco, suma 3 al número que obtengas.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 184**.

Si está entre 5 y 7, **pasa al 4**.

Si es 8 o más, **pasa al 213**.

247

Paido despacha a su enemigo con la misma rapidez con la que tú acabas el tuyo. Recuperáis vuestros caballos y os alejáis al galope de la plaza. A esa temprana hora, pocos obstáculos estorban vuestra escapada y cabalgáis libremente por las tortuosas calles de Tharro.

Sólo al llegar a la puerta norte de la ciudad detenéis a los caballos.

Pasa al 347.

248

Una llama azul surge del extremo de la vara del Helghast, formando una esfera de vibrante energía. Lanzando un grito de maligna satisfacción, la criatura hace girar la vara alrededor de su cabeza y arroja la bola de fuego contra tu pecho.

Si decides tirarte al suelo para evitar el proyectil llameante, **pasa al 27**.

Si tienes un arco y quieres usarlo, **pasa al 39**.

Si intentas desviar la bola de fuego golpeándola con tu arma, **pasa al 258**.

249

Ilustración XII

El sendero serpentea por el centro del valle siguiendo el curso de una corriente de agua que describe numerosos meandros antes de desembocar en el río Phoen. Al pasar junto a una casa de ladrillo blanco hace girar la rueda de una aceña produciendo un monótono sonido. Dejáis atrás la casa y, después de cruzar un pequeño puente, divisáis un caserío y una abadía. En los terrenos de la abadía tiene lugar un entierro. Unos monjes vestidos con túnicas marrones y cubiertos con capuchas se disponen a depositar un ataúd en una de las varias tumbas recién cavadas.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 76**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 221**.

Ilustración XII

Unos monjes con túnicas y capuchas marrones se disponen a depositar un ataúd en una de las varias tumbas recién cavadas

250

Esa criatura es especialmente vulnerable a la Acometida Psíquica. Tus poderes mentales traspasan su sensible centro nervioso, haciéndola desplomarse en el suelo. El terrible dolor la ciega y no puede perseguiros cuando dais media vuelta y escapáis a todo correr.

Pasa al 129.

251

El peligro mortal provoca en ti una respuesta sobrehumana. Instintivamente te apartas de la trayectoria de la flecha y con la mirada sigues su vuelo como si su velocidad fuera cien veces menor de la que en realidad lleva. Cuando la flecha se hace pedazos al chocar contra la pared, ya has sacado tu arma y avanzas hacia el arquero, que se queda petrificado. En sus ojos se reflejan por igual el miedo y la incredulidad. Le asestas un golpe y, cuando él lo para con su arco, éste se le escapa de las manos. Precipitadamente empuña una espada.

Bourn el Arquero: DESTREZA EN EL COMBATE 19 RESISTENCIA 24

Debido a la rapidez de tu ataque, no contarás los puntos de RESISTENCIA que pierdas durante el primer asalto.

Si vences en la pelea, **pasa al 87**.

252

Las manos de la criatura se adhieren como ventosas a tu cintura mientras tratas de sacar un arma.

Xlorg: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 30

Debido a la sorpresa de su ataque, debes luchar desarmado durante los dos primeros asaltos.

Si vences en la pelea, **pasa al 313**.

253

El hombre se pone en pie de un salto y saca del cinto un hacha, disponiéndose para el combate. Sobre la pesada cota de malla lleva un chaleco de tejido escarlata que tiene bordado en la pechera un emblema con dos castillos y dos manos

abiertas. Paido vacila, no por miedo a su adversario, sino porque de repente ha reconocido el uniforme de los solados de la guarnición de Tharro.

-Nada de peleas a bordo de mi barcaza -grita con voz airada el capitán-. Guardad las armas si no queréis que os deje el cuerpo como un colador.

El capitán, al pie de la escalera que baja hasta la taberna, sostiene un pesado mosquete de Bor. La mayoría de los pasajeros se tapan los oídos con los dedos por si acaso el capitán dispara esa arma primitiva, pero mortífera. Paido baja la espada y se disculpa por su brusquedad. Invita al soldado a una cerveza y el hombre acepta con una condición: ¡que no sea una jarra de Ferina Nog!

Pasa al 126.

254

La criatura hace un ruido estridente cuando su cáscara se contrae con tremenda fuerza, produciendo un remolino de polvo y aire alrededor de su podrido núcleo. Al mismo tiempo, el tentáculo se queda lacio y cae al suelo, mientras tú recobras la sensibilidad. Aturdido y tembloroso por el enfrentamiento, te apartas tambaleándote del hoyo, pues el pus de la criatura muerta llena el aire de un pestilente olor.

Pasa al 177.

255

En la bodega sigue habiendo un apestoso olor a piel quemada que despiden los restos de las horribles arañas y que te revuelve el estómago. Indicas a Paido que te siga y subís a la cubierta. Allí los tripulantes de la barcaza están atando pesos al cadáver de Kezoor, que después arrojan con desprecio por la borda; el de Trost lo colocan en una caja de roble y el capitán, ante un grupo de pasajeros, reza una oración mientras la caja es bajada y sumergida respetuosamente en el río Phoen.

La fuerte lluvia y la ceremonia fúnebre han retrasado la travesía. Los tripulantes intentan ganar el tiempo perdido azotando a los Ghorkas, pero inútilmente. El embarrado camino de Sirga y su piel empapada les impiden tirar de la barcaza con mayor rapidez. Es media tarde cuando la barcaza llega a la siguiente parada: la Casa del Ferry. Un destartalado edificio se alza precariamente sobre la orilla del río y un viejo embarcadero de madera sale de una de las paredes laterales: su plataforma vacía está casi hundida en la crecida corriente. Dos labradores desembarcan en este lugar. Oyes cómo hablan con excitación de los sucesos

que han presenciado. Sus voces se apagan poco a poco a medida que la barcaza se aleja de la Casa del Ferry.

Pasa al 266.

256

Al principio piensas que las huellas son de un oso pardo, pues te parece que tienen la misma forma y tamaño que las que dejan las garras de este animal. Pero un examen más detenido te hace cambiar de idea. Esas huellas pertenecen a un ser bípedo, un animal de dos pies que camina erguido. Nunca has visto unas huellas semejantes y, considerando su tamaño, estimas oportuno evitar a la criatura que las ha dejado.

Pasa al 342.

257

De un salto te apartas de la mesa y empuñas un arma de mano cuando el hijo del posadero te ataca.

Boran: DESTREZA EN EL COMBATE 20 RESISTENCIA 29

El Enano es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si tu enemigo y tú estáis aún vivos después de dos asaltos, **pasa al 163**.

Si matas a tu adversario en dos asaltos, **pasa al 12**.

258

Cuando golpeas la bola de fuego se produce una explosión que te lanza contra la pared del refectorio. Tu arma se desintegra y sufres graves quemaduras en los brazos y en todo el cuerpo: pierdes 8 puntos de RESISTENCIA. Tacha esa arma en la lista de tu Carta de Acción.

Dolorido y ensangrentado, te pones en pie a tiempo de ver cómo el Helghast se dispone a arrojar otra bola de fuego. Esta vez el blanco es tu cabeza.

Si intentas evitar el proyectil tirándote al suelo en el último momento, **pasa al 27**.

Si tienes otra arma de mano y quieres usarla para atacar al Helghast, **pasa al 75**.

259

La escalera conduce a una vasta red de catacumbas que se extienden en todas direcciones. Es fácil perderse en ese laberinto de túneles, pero tu habilidad del Kai para orientarte, intensificada por la urgente necesidad de escapar del monasterio, te ayuda a evitar los errores y los pasadizos sin salida. Siguiendo el sonido de agua que gotea en alguna parte, descubres una losa circular en el techo. Paido une sus manos formando un escalón donde apoyas un pie y te elevas hasta alcanzar el techo del túnel y empujar la losa. Al correr hacia un lado la húmeda piedra, la luz de la mañana penetra en el pasadizo.

Salís al patio de la parte norte del monasterio. Dos monjes hacen guardia ante la puerta doble de un bajo edificio con entrelazados de madera al otro lado del pavimentado recinto. Por suerte para vosotros, una hilera de arbustos y árboles frutales rodea el patio y os proporciona un escondrijo donde escapar a la mirada vigilante de los monjes. Os agacháis detrás de los arbustos y veis cómo los monjes dejan su puesto y entran en el edificio. Minutos después la puerta se abre de par en par y reaparecen los vigilantes montados a caballo, que se alejan al galope a través de un arco que hay a la derecha del patio. Este queda ahora desierto, pero maldices la partida de los monjes, pues los caballos en que iban montados son los vuestros.

Si queréis introduciros en la cuadra, **pasa al 54**.

Si preferís escapar al pie por el arco, **pasa al 72**.

260

Os dais media vuelta y echáis a correr por el cieno que os llega hasta los tobillos y frena vuestra huida. La gigantesca araña está cada vez más cerca de vosotros, dispuesta a apresaros entre sus pinzas. Si queréis huir de ella tendréis que hacer algo para distraerla o demorarla.

Si tienes una Comida en tu Mochila, **pasa al 34**.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Acometida Psíquica, **pasa al 250**.

Si no tienes una Comida ni posees esta habilidad del Magnakai, debes enfrentarte a esa criatura, **pasa al 5**.

261

Colocas a Paido, apoyándole la espalda contra la pared del sótano, y le levantas un párpado. Tiene el iris muy dilatado. Además, su respiración es poco profunda y los latidos de su corazón son débiles e irregulares. Tu habilidad básica del Kai de curación te indica que Paido ha entrado en coma.

Si tienes poción de Laumspur, **pasa al 349**.

Si no tienes esta hierba curativa, **pasa al 121**.

262

-Tadia vive aún con su madre en la Casa del Ferry -responde el labrador-. A ocho kilómetros al norte de aquí hay un cruce y un sendero se dirige hacia el este. La señal indica que conduce a Topham. Un kilómetro y medio más allá de Topham se encuentra la Casa del Ferry a orillas del rio Phoen. Si piensas pedirle consejo, lleva bastante dinero, pues suele cobrar mucho por mirar su bola de cristal.

Das las gracias al labrador por su información y sugieres a Paido que ya es hora de continuar viaje hacia el norte. Cuando os disponéis a salir, el labrador te dice a voces:

-Ah, y dile que te envía su hermano Jako. No recibe amablemente a gente desconocida que se presenta de improviso.

Pasa al 318.

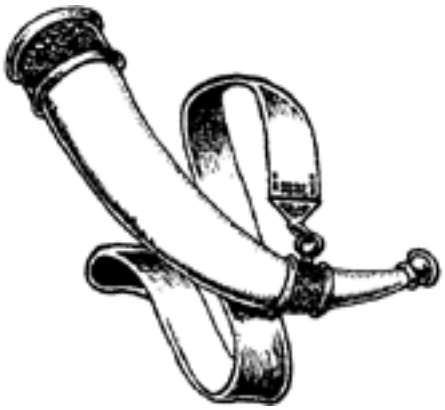
263

Saltas de la sartén al fuego. La poza de agua es una ilusión. Su superficie está formada por una membrana, fina como una gasa, y oculta a una criatura ovoide que tiene su madriguera en esa concavidad. Al tocar la superficie, los bordes de la membrana se enrollan hacia dentro y te atenazan la mano como un cepo de acero. Por un agujero de la cáscara del animal sale un tentáculo que te rodea el cuello perforándolo con su afilada punta. Te quedas paralizado, sin poder moverte. Y te invade una sensación de horror cuando contemplas impotente cómo el cuerpo ovoide de la criatura palpita y se hincha al chuparte la sangre.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

264

La calle tuerce hacia el norte y pasáis por delante de la entrada de un cuartel con la fachada de madera. Un grupo de soldados armados con lanzas aparece por la puerta formando una columna que escolta a un prisionero. El prisionero lleva las manos atadas a la espalda. En el cruce con la siguiente calle el pelotón entra en el patio de un edificio de ladrillo blanqueado. Sobre la puerta del patio ondea la bandera de Talestria.



Si deseáis seguir a los soldados hasta el patio, **pasa al 143**.

Si preferís continuar recorriendo la calle, **pasa al 204**.

265

Ilustración XIII

Te enfrentas a un monstruoso reptil. Sus garras palmeadas están preparadas para atacarte.

Xlorg: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 30

No puedes eludir el combate y tienes que luchar a muerte con esa criatura.

Si vences en la pelea, **pasa al 313**.

266

Contemplas las verdes praderas que bordean el río, mientras piensas en la misión que te espera. Una bandada de Okrils de largo cuello pasa volando de vuelta a sus nidos, situados en las orillas del río, y sus melódicos gorjeos resuenan en la llanura. Paido está sentado a tu lado en la proa y guarda silencio. Sus

Ilustración XIII

Te enfrentas a un monstruoso reptil

pensamientos, como los tuyos, se ocupan de los peligros con que tendréis que enfrentaros en Danarg.

El Sol está ya muy bajo en el horizonte cuando divisas la ciudad de Tharro con sus murallas de color terroso, sólidas, altas y almenadas, dominando la colina sobre la que fue construida hace siglos. La barcaza pasa por debajo de un macizo puente de madera, sostenido por toscos pilares de piedra, a lo largo de un canal que corre paralelo al río, y se detiene ante dos enormes compuertas metálicas instaladas a lo ancho de la vía acuática. Recogéis los caballos y desembarcáis con los demás pasajeros que también tienen montura, cabalgando en hilera hacia la puerta fortificada de la ciudad. Al principio los guardias os ordenan dar media vuelta, pero cuando les muestras el Pase firmado y sellado por Lord Adamas os dan preferencia a Paido y a ti, dejándoos pasar por delante de los otros pasajeros y saludándoos cuando cruzáis el arco. Entráis en una plaza en la que confluyen tres calles: el callejón del Cobre, el paseo del Globo y la callejuela del Jarro.

Si queréis ir hacia el oeste por el callejón del Cobre, **pasa al 35**.

Si deseáis dirigiros al norte por el paseo del Globo, **pasa al 82**.

Si preferís tomar la callejuela del Jarro, que conduce al noroeste, **pasa al 332**.

267

Paido grita pidiéndote ayuda. El jinete de uno de los Kraans que sobrevuelan la nave ha arrojado una gran red atrapando con ella a Paido. La red tiene centenares de pequeños y afilados ganchos que se clavan en la ropa y en la piel de tu compañero, el cual no puede librarse de ellos sin hacerse terribles heridas. Sólo queda un Vordak luchando con él, los demás han sucumbido bajo los golpes de su espada. Pero ahora Paido no puede defenderse y está a merced de su implacable enemigo.

Corres en ayuda de Paido para salvarle del Vordak que se le echa encima. De repente el Kraan reaparece y planea sobre la cubierta. De su silla cuelga una cuerda negra que el Vordak introduce rápidamente por las cuatro puntas de la red. Subes como una exhalación los escalones, gritando: «¡Por Sommerlund!», y lanzándote al ataque. El Vordak se vuelve hacia ti, con un gesto de terror en sus rasgos cadavéricos. Un instante después le cortas el cuello y su calavera se precipita dando vueltas en la ciénaga de Danarg. Un alarido estremecedor retumba en tus oídos, pero no es un grito de dolor o de desesperación, sino de triunfo. El Kraan agita sus poderosas alas y la corriente de aire que provoca te hace caer de rodillas, mientras la criatura alza el vuelo. Observas horrorizado

cómo la cuerda cierra la red que envuelve a Paido y éste es izado por los aires. Instintivamente saltas extendiendo los brazos en un intento de agarrar la red, pero es demasiado tarde. El Kraan gira en el aire y se dirige hacia el norte, llevándose a Paido que, herido e impotente, está atrapado como un pez en la red que se balancea bajo el vientre de la criatura.

Pasa al 350.

268

Un angustioso grito de dolor y desesperación llena la cámara cuando asestas tu golpe mortal. El Helghast se desploma y su carne se transforma en un pútrido gas verde que sale por los agujeros de su ropa destrozada.

Experimentas una extraña inquietud ante los hechos que acaban de ocurrir, pero no te detienes a pensar en sus terribles implicaciones, pues el veneno que has ingerido está empezando a imponerse a tu poder curativo. Debes actuar rápidamente si quieres salvarte a ti y salvar a Paido del tóxico fatal que corre por vuestras venas.

Si tienes poción de Laumspur, elixir de Rendalim o hierbas de Oede, **pasa al 178**.

Si no tienes ninguna de estas pociones curativas, **pasa al 281**.

269

-No os deprimáis. Tampoco los estudiantes de Garthen lograron resolver mi acertijo la última vez que pasaron por este camino -presume el viejo-. Ahora cumplid lo convenido.

De Paido quiere una gran manta de lana que lleva en la Mochila. A ti te pide un Objeto Especial. Entrégale, y por tanto tacha, el cuarto de la lista de tu Carta de Acción. Si tienes menos de cuatro Objetos Especiales, dale y tacha el último de la lista. Si no tienes ningún Objeto Especial, debes desprenderte del primer objeto de la Mochila.

Para continuar el viaje hacia el norte, **pasa al 135**.

270

Tus sentidos y tu experiencia te revelan que el extraño encapuchado sólo quiere ayudaros.

Si decidís aceptar su ayuda y esconderos en su carro, **pasa al 32**.

Si preferís no aceptar su ayuda, debéis enfrentaros a los monjes que se acercan, **pasa al 41**.

271

Paido y tú os despedís de Lord Adamas y espoleáis los caballos a lo largo de la ancha calle pavimentada hacia la puerta de la ciudad. El camino, transitado por toda clase de carros y carruajes, conduce al poblado de Sharr, un pequeño enclave de casas de madera en que viven pescadores y barqueros, construido en torno a un gran puente de piedra que cruza el río Phoen. Dejáis el camino principal y seguís un sendero sinuoso que baja hasta la orilla del río. Allí, una barcaza se dispone a zarpar con destino a Tharro; su tiro de Ghorkas ya está enjaezado y la tripulación se prepara para soltar las gruesas amarras que atan la barcaza al muelle.

El capitán os ve y ordena a sus hombres: -¡Esperad, muchachos! Parece que tenemos dos pasajeros más para Tharro.

Los tripulantes tienden una pasarela y guían vuestros caballos a bordo. Cuando desmontáis, el capitán se acerca por la cubierta y os saluda como a viejos amigos, estrechándoos la mano calurosamente.

-Lord Adamas nos avisó para que aguardáramos a dos viajeros, pero como no aparecía nadie estábamos a punto de partir. Él ha pagado vuestros pasajes y ha dicho que quizá deseéis alguna intimidad, por lo que he reservado un camarote en la popa. Mis hombres cuidarán de vuestros caballos.

El capitán os señala la parte trasera de la barcaza, donde dos escaleras descienden bajo cubierta.

-Bajad por la escalera de la izquierda; vuestro camarote está al final del pasillo. Si queréis tomar algo de comer o beber, hay una taberna en la bodega; en ese caso, bajad por la escalera de la derecha.

Si deseáis inspeccionar el camarote, **pasa al 53**.

Si preferís ir a la taberna, **pasa al 151**.

272

Rápida y silenciosamente los Ghagrim salen de sus cabañas, deslizándose como

gatos que persiguen a su presa. Andan erguidos, aunque aparecen mejor dotados para hacerlo a cuatro patas. Dais media vuelta y echáis a correr lo más velozmente que podéis, pero estáis en su territorio, que ellos conocen como la palma de su mano. Pronto reducen distancias, obligándoos a deteneros y hacerles frente.

Si tienes un arco y quieres usarlo, **pasa al 28**.

Si tienes un petardo y quieres arrojárselo, **pasa al 207**.

Si prefieres empuñar un arma de mano, **pasa al 346**.

273

Cautelosamente os deslizáis por una calle lateral y volvéis al lugar donde habéis dejado atados vuestros caballos. Gritos sofocados de alarma se oyen dentro del edificio: el cadáver del dueño del almacén ha debido de ser descubierto.

Sin excesiva prisa, que podría resultar sospechosa, montáis en los caballos y os adentráis por una calle que conduce hacia el norte.

Pasa al 63.

274

Paido te muestra la moneda. Has elegido acertadamente. Decides hacer la segunda guardia y te tumbas para tomarte un descanso que necesitas urgentemente. La tierra está blanda y mullida y te proporciona un excelente colchón. Te envuelves en la abrigada capa del Kai y te duermes profundamente (suma 3 puntos a tu RESISTENCIA).

Cuatro horas después relevas a Paido en la guardia. Durante ella no ocurre nada especial y, cuando las negras sombras de la noche dan paso al amanecer, despiertas a Paido y os preparáis para reanudar la marcha.

Pasa al 138.

275

Al acercaros, los monjes retroceden apartándose de la fosa y se colocan en fila. Sus cabezas encapuchadas permanecen inclinadas y sus manos ocultas en los amplios pliegues de las túnicas. Les preguntas cómo se llamaba el infortunado

difunto, pero la única contestación que recibes es el eco de tu voz y el constante golpeteo de la lluvia.

De repente, todos a una, como en respuesta a una señal silenciosa, los monjes se echan hacia atrás las capuchas y muestran sus rostros: ¡son calaveras descarnadas!

-¡Cielos! -exclama Paido con voz entrecortada.

Los monjes lanzan un monstruoso alarido que espanta a los caballos. Mientras tratáis de controlar a los aterrados animales, los monjes esqueléticos dan un salto adelante para atacaros.

Si posees la Espada del Sol, **pasa al 8**.

Si no tienes este Objeto Especial, **pasa al 101**.

276

Incluso a esa gran distancia sentís cómo el suelo tiembla bajo el ejército de Ogia que avanza por la meseta que rodea la incendiada ciudad de Syada. Espoleáis a los caballos por el camino hacia el sur, alejándoos de las colinas y dirigiéndoos hacia el arroyo donde os detuvisteis brevemente a descansar.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Sentido de Orientación y has alcanzado el rango de Tutor, **pasa al 227**.

Si no posees esta habilidad o no has alcanzado aún ese nivel de adiestramiento del Kai, **pasa al 127**.

277

Al siniestro monje le ha sorprendido la rapidez y ferocidad de tu ataque, pero se recupera a tiempo para detener tu primer golpe con su vara negra. Una ráfaga de chispas ilumina la habitación cuando tu arma choca con la vara y rebota en su torcida punta. Levantas el brazo para golpear de nuevo, pero el grito de alarma de Paido te distrae. Su rostro muestra una palidez mortal y las manos y los brazos le tiemblan sin que pueda controlarlos. Lanzando un gemido se desploma, tirando platos y cubiertos al tropezar con la mesa y caer sin sentido al suelo.

Pasa al 238.

278

Ilustración XIV

Alrededor de una poza de agua cenagosa se alza un grupo de espirales de plantas trepadoras, huecas como gigantescos muelles de hierro oxidado. Sostienen una inmensa tela de araña. No se ve por ninguna parte al animal que la ha tejido. A juzgar por el tamaño de los hilos, gruesos como cuerdas, debe de ser una criatura descomunal.

Dais un gran rodeo para evitar la poza y tardáis en volver a seguir la dirección en la que la señal del astrolabio es más fuerte. Un banco de niebla cubre el sendero delante de vosotros y de él sale una enorme araña. Paido sofoca un grito al ver a ese monstruo peludo que avanza hacia vosotros, con sus venenosas pinzas preparadas para clavároslas.

Sí queréis deteneros y hacer frente a esa criatura, **pasa al 5**.

Si intentáis escapar de ella, **pasa al 260**.

279

Ejerces tu control sobre los perros que se acercan y les ordenas que no sigan el rastro de vuestro olor que conduce al lugar donde estáis escondidos. Los perros se detienen y husmean el aire, gimiendo como cachorros hambrientos, frustrados y confundidos por sus enfrentadas sensaciones. Después les das una nueva orden mandándoles atacar a sus dueños. Al instante sus gemidos se convierten en furiosos gruñidos y los animales se vuelven ferozmente contra sus amos. Los monjes que van delante se llevan las manos a la cara horrorizados y caen encima de los de atrás cuando los perros saltan sobre ellos mordiéndoles y clavándoles las uñas en el cuello. Este inesperado ataque provoca el pánico en los monjes, que dan media vuelta y salen de la capilla para escapar de los afilados dientes y uñas de sus propios perros de caza.

Pasa al 328.

280

Ilustración XV

A última hora de la tarde llegáis a Stia, un poblado formado por un grupo de casas y una ruinosa cabaña junto a la Gran Ruta del Norte. Al acercaros a la diminuta cabaña de techo de paja, la puerta del establo se abre y un viejo sale

Ilustración XIV

Ese monstruo peludo avanza hacia vosotros, con sus venenosas pinzas preparadas para clavároslas

del oscuro interior. Lleva una extraña y antigua armadura y diversas insignias que meten un ruido metálico como un carro cargado de chatarra. El viejo os detiene.

-¡Alto, extranjeros! -ordena con voz que parece un graznido, muy convencido de su importancia-. No deis un paso más hasta que hayáis pagado el peaje.- Os paráis y os quedáis mirando extrañados al ridículo personaje.

-¿Con qué autoridad pretendes cobrar un peaje en el camino real? -pregunta Paido irritado por la detención.

-Con la autoridad de la Reina -responde el viejo indignado, señalando con un dedo ganchudo un cartel que cuelga de la pared de su cabaña.

En el cartel aparece casi borrado el sello de la Reina Evaine y un letrero que apenas se lee.

-Nos dirigimos a Tharro por un asunto de la propia Reina -dices, mostrando el Salvoconducto que te dio Lord Adamas-. Échate a un lado y déjanos pasar.

El viejo te quita el Pase de las manos y lo examina, aunque es obvio que está tan corto de vista que no puede leerlo.

-¡Bah! -gruñe devolviéndote el Pase-. Es una falsificación. No me engañáis con ese trozo de pergamino sin valor.

-Y a nosotros no va a detenernos un viejo loco cuya inteligencia está tan oxidada como su armadura -replica Paido enfadado.

Sus palabras resuenan en la calle y, atraídos por ellas, unos cuantos aldeanos armados con utensilios de labranza se acercan a ver lo que ocurre. Se colocan en fila detrás del viejo, dispuestos a apoyarle.

-¿En qué consiste el peaje? -preguntas.

-Cualquier objeto vuestro que nos guste, eso es todo. Nos lo entregáis y podéis continuar vuestro camino -responde el viejo muy poseído de su papel-. Y que nadie diga que carecemos de inteligencia -añade mirando a Paido-. Los Stianos nos enorgullecemos de jugar limpio y somos muy aficionados a las adivinanzas. Os propongo algo que nos satisfaga a todos. Si acertáis una adivinanza podréis atravesar el poblado sin pagar peaje. Si no respondéis o la respuesta es equivocada, pagaréis el peaje sin discusión. ¿De acuerdo?

Si aceptáis la propuesta del viejo, **pasa al 112**.

Si no la aceptáis, **pasa al 149**.

Ilustración XV

Un viejo con una extraña y antigua armadura os detiene

281

La náusea y el vértigo comienzan a trastornarte los sentidos. Desesperadamente utilizas todas tus reservas de energía para combatir el veneno, pero después de tu combate con el Helghast estás muy fatigado. Poco a poco el dolor disminuye y es reemplazado por una temible insensibilidad que te paraliza los miembros. Rápidamente caes en un coma causado por el tóxico que ha penetrado en tu sangre. Es éste un sueño del que nunca despertarás.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

282

Os internáis por la estrecha y sinuosa calleja, pasando delante de casas y tiendas polvorientas. El ruido que producen las contraventanas al cerrarse indica que los tenderos ponen fin al trabajo diario al llegar la noche. La calleja tuerce hacia el este y comienza a ascender por la colina de la Fortaleza.

A mitad de la subida os acercáis a un edificio achatado recubierto de verdes azulejos. Un rollizo tendero permanece de pie a la puerta, esperando impaciente a algún comprador a pesar de lo tardío de la hora.

-Buenas noches, caballeros -os saluda en tono adulador-. Bienvenidos al emporio de Rath Radis, el almacén de las maravillas.

A través de la puerta abierta puedes ver que la tienda está atestada de curiosos utensilios mágicos.

Si queréis entrar en la tienda, **pasa al 316**.

Si preferís ignorar al tendero y seguir adelante por la calleja, **pasa al 204**.

283

A esa luz vacilante veis que un gran tramo del suelo del túnel se ha hundido. Bordeáis con precaución el profundo agujero y seguís internándoos en el pasadizo. Los martillazos se oyen cada vez con más fuerza cuando llegáis a un ramal que sale del túnel hacia la izquierda. Una reciente excavación ha dejado al descubierto una rica vena de mineral de plata que brilla resplandeciente. Al mirar hacia abajo por el nuevo pozo ves a un Enano con casco de minero que pica el mineral.

Si queréis llamarle, **pasa al 165**.

Si preferís dejarle trabajar y salir de la mina a la superficie para proseguir vuestro viaje, **pasa al 152**.

284

Cuando el tripulante llena un jarro con Bor Brew de un barril, te das cuenta de que varios de los pasajeros susurran entre sí y te miran con curiosidad. Captas palabras como «loco» y «chiflado» en murmullos que pasan de uno a otro. El tripulante vuelve a vuestra mesa, deja el jarro delante de ti y se retira nervioso. Cuando bebes el espeso y espumoso líquido, se hace un silencio total en la taberna.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si has alcanzado el rango de Primado, suma 3 al número que obtengas.

Si el total es 5 o menos, **pasa al 302**.

Si es 6 o más, **pasa al 119**.

285

El temblor de los párpados y unas gotas de sudor son las primeras señales de la recuperación de Paido. Poco a poco éste recobra el conocimiento, despertando de un sueño que ha estado a punto de ser el último para él. No recuerda nada de lo que ha sucedido y, cuando se lo cuentas, mueve la cabeza incrédulo:

-¿Un Helghast? -pregunta extrañado-. ¿Cómo puede ser?

-Servidores del Señor de la Oscuridad Gnaag se han infiltrado en este monasterio -respondes-. Han permanecido ocultos, pero me temo que se acerca rápidamente el día en que se alzarán en armas y destruirán esta ciudad. Ya conocen nuestra identidad y sospecho que también saben por qué estamos aquí.

-Son malas noticias, Lobo Solitario -dice Paido con gesto preocupado-. No podemos demorarnos. Si Talestria cae en poder de Gnaag antes de que lleguemos a Danarg, tu misión habrá fracasado.

Semejante posibilidad es desalentadora, pero no quieres pensar en ella. Ayudas a Paido a levantarse y miras a tu alrededor buscando una salida de esa cámara.

Pasa al 201.

286

-El alcaide Nehdra no está aquí; ésta es la cárcel de la ciudad -responde el guardia, inspeccionándoos con recelo, como si fuerais criminales fugitivos de la justicia.

-Al final del callejón del Cobre, cerca del templo de la Espada, hay una torre. Allí podéis encontrar al alcaide. Pero será mejor que tengáis una buena razón para querer verle a estas horas, o los dos pasaréis la noche aquí.

Señala por encima del hombro la cárcel y su feo rostro se contrae en una mueca de burla.

Paido y tú salís del patio y seguís cabalgando por el callejón del Cobre.

Pasa al 204.

287

Desvías el chorro de fuego con el borde de la dorada hoja, enviándolo sobre la ciénaga de Danarg. Otros dos Kraans planean encima de la proa. Sus jinetes saltan a la cubierta y empiezan a arremeter contra la estructura de la nave.

-¡Detenlos! -grita Paido desenvainando su espada-. ¡Detenlos o estamos perdidos!

De un salto abandonas la proa y echas a correr por la cubierta principal, con la Espada del Sol lista para atacar.

Vordak 1: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 28

Vordak 2: DESTREZA EN EL COMBATE 21 RESISTENCIA 26

Debes combatir contra estas criaturas una tras otra. Son inmunes al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Si no posees la Disciplina del Magnakai de la Pantalla Psíquica, tienes que restar 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea. Estas criaturas son muertos vivientes. Recuerda multiplicar por 2 los puntos de RESISTENCIA que pierdan, debido al poder de la Espada del Sol.

Si vences en la lucha, **pasa al 79**.

288

A un kilómetro y medio aproximadamente de la posada te resbalas de la silla y caes en el camino. Paido hace girar a su caballo y acude en tu ayuda. En su rostro puede verse una profunda preocupación. Saca del bolsillo un tampón curativo impregnado en Laumspur y te lo aplica en el brazo herido, sujetándolo con una correa de la alforja. La correa actúa como un torniquete conteniendo la hemorragia, que ya ha coloreado de tal manera el suelo embarrado que parece una alfombra roja.

-A esto se le llama tener mala suerte, Lobo Solitario -dice Paido mientras te levanta con mucho cuidado y te ayuda a montar de nuevo en el caballo-. Tu misión no ha hecho más que comenzar y ya te ha herido un dardo envenenado sin que hayas cometido ningún error.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Medicina y has alcanzado el rango de Primado, **pasa al 156**.

Si no posees esta habilidad o aún no has alcanzado el rango de Primado, **pasa al 322**.

289

Te agachas detrás de la mesa, el único sitio en que puedes resguardarte en esa parte del refectorio. A tu lado, tendido en el suelo, se encuentra Paido. Aún respira, pero está sin sentido. Su espada de acero reposa sobre sus piernas y de una de las botas sobresale el puño de una daga.

Si quieres agarrar la espada, **pasa al 47**.

Si deseas sacar la daga y arrojársela al Helghast, **pasa al 211**.

290

Tan pronto como tu mano rodea el fruto, éste se abre y su piel roja forma una especie de estrella con tentáculos que se enrollan alrededor de tu muñeca para impedir que lo tires. En la palma de la mano se te clavan unas púas punzantes como agujas, inyectándote un poderoso anestésico que te paraliza el brazo.

Si tienes una daga, **pasa al 97**.

Si no tienes esta arma, **pasa al 132**.

291

En la taberna se produce un caos total cuando los pasajeros, histéricos, echan a correr hacia la escalera. Paido es acorralado en un rincón por las terroríficas arañas. A Trost no se le ve por ninguna parte. El nigromante se vuelve hacia ti, lanza una maldición y con las manos describe extrañas formas en el aire. Empuñas un arma y te dispones a atacarle, pero te quedas literalmente helado al intentar avanzar. Una blanca escarcha aparece sobre tu pelo y tu ropa y una capa de hielo te cubre los ojos. Al respirar, tu aliento forma una nube de vapor, mientras tratas con todas tus fuerzas de permanecer consciente.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Concentración, **pasa al 345**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 159**.

292

Recobráis la esperanza ante la expectativa de hallar el templo perdido al otro lado de la isla de roca roja. Os ponéis en marcha sin más tardar, deseosos de cubrir la distancia de unos 15 kilómetros antes de que se ponga el Sol y la oscuridad se cierna sobre Danarg.

En la mayor parte de esa zona el suelo bajo vuestros pies es firme y los habitantes de la misma no os presentan ningún problema que no podáis resolver con unas cuantas voces o golpes bien colocados de vuestras armas. Pero, cuando el cielo se oscurece y os acercáis a la elevada isla, la marcha resulta más difícil. Matorrales llenos de fango cubren una superficie de agujeros y hoyos cenagosos. A menudo lo que parece un charco es una hendidura sin fondo. El avance se hace tan lento que teméis no alcanzar la isla antes de la noche.

Pasa al 307.

293

Oyes pisadas que se acercan y ladridos de perros. Sin más demora te introduces por la abertura que da a la cocina.

Pasa al 191.

294

La puerta de la posada se cierra de golpe y de nuevo os encontráis bajo el fuerte aguacero.

-Es muy amable esta gente de la llanura -comenta Paido con ironía mientras os dirigís al establo pisoteando sobre el barro-. ¿Crees que les importaría si entro a pedirles que me devuelvan mis provisiones?

Sonríes ante el buen humor de Paido, pero sus provisiones están desparramadas por el suelo de la posada. Para procurarte Comida a ti mismo confías en tu Disciplina básica del Kai de Arte de Cazar. Pero también Paido necesita comer. Si tienes una Comida en la Mochila, debes dársela a Paido (recuerda tacharla en tu Carta de Acción) antes de seguir camino hacia el norte.

Pasa al 318.

295

El estado de Paido empeora rápidamente. Su coma se agrava hasta que finalmente su corazón y su cerebro dejan de funcionar y muere. Sientes una profunda tristeza y, en la soledad del pasadizo, lloras la pérdida de tu valiente compañero. Pero el dolor pronto se convierte en ira cuando recuerdas las malas artes que han acabado con su vida y que han estado a punto de poner fin a la tuya.

La rabia crece en ti, alimentada por ía necesidad de revancha. Empuñas la espada de Paido y juras vengar su muerte bañando el arma en la sangre de sus asesinos. Sin hacer caso de las llamadas de prudencia de tu sentido común, tiras de la palanca que activa el secreto ascensor y vuelves a la capilla en busca de venganza.

Al llegar al pulpito, una descarga cegadora te traspasa. Experimentas en el pecho un dolor punzante y en tus oídos retumba una explosión ensordecedora. Tres monjes armados con mosquetes de Bor han estado al acecho por si volvías a aparecer. Su espera no ha resultado infructuosa.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

296

La maleza acaba bruscamente al borde de un barranco. Te tambaleas al respirar el aire helador que sopla desde las profundidades de ese abismo.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar y has alcanzado el rango de Primado, suma 3 al número que obtengas.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 69**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 140**.

297

El plan de Paido funciona a la perfección. Los guardias están demasiado ocupados inspeccionando a los pasajeros, que no se dan cuenta de que hay dos mercaderes más con la remesa de caballos. Os introducís en Tharro sin ser descubiertos y llegáis a la plaza de la Puerta del Río. De la plaza salen tres calles: el callejón del Cobre, la callejuela del Jarro y el paseo del Globo.

Si queréis ir al oeste por el callejón del Cobre, **pasa al 35**.

Si deseáis ir al noroeste por la callejuela del Jarro, **pasa al 332**.

Si preferís ir al norte por el paseo del Globo, **pasa al 82**.

298

En cuanto entras en la cabaña te ataca un hombre con el mango de un pico. Es un tipo flaco y de aspecto brutal, con los ojos hundidos y una abultada cicatriz que le recorre todo un lado de la cara desde la frente hasta la barbilla. Lanzando una maldición intenta golpearte la cabeza.

Minero: DESTREZA EN EL COMBATE 17 RESISTENCIA 25

Si no tienes la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, resta 3 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE en los dos primeros asaltos debido a la sorpresa del ataque.

Si vences en la lucha, **pasa al 321**.

299

Pasa una hora antes de que Paido con su aguda vista divise una barcaza que aparece en el río a lo lejos. Un equipo de sucios Ghorkas tira de la barcaza río arriba, sin que al parecer les afecte la fuerza de la corriente, crecida con la tormenta. La barcaza llega por fin al embarcadero y desembarca una abigarrada multitud de campesinos y pasajeros.

-¿Ustedes dos van a Tharro? -os pregunta el capitán de la barcaza-. El pasaje cuesta 40 Lunas, incluidos los caballos.

Si queréis subir a bordo de la barcaza, paga al capitán 40 Lunas (o 10 Coronas de Oro) **pasa al 266**.

Si no queréis embarcar o no tenéis dinero para el pasaje, **pasa al 348**.

300

Una línea de verde espuma señala la orilla de la poza y la utilizáis como guía para no pisar demasiado cerca del agua. A vuestra izquierda, las charcas se vuelven más numerosas hasta que os halláis sobre una estrecha franja de montículos musgosos bordeada por negra agua.

-¡Por todos los dioses! -gruñe Paido, quitándose a manotazos insectos de la cara-. ¿Es que no va a terminar nunca esta asquerosa ciénaga?

Como en respuesta a su deseo, divisáis delante de vosotros una hilera de rocas volcánicas que sobresalen del cieno y forman un sendero sobre las pozas y charcas. Lo seguís y pronto se bifurca en dos ramales: uno desaparece por el oeste y el otro se dirige hacia el sur.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Concentración y has alcanzado el rango de Primado, **pasa al 326**.

Si queréis tomar el ramal del oeste, **pasa al 105**.

Si preferís continuar por el del sur, **pasa al 123**.

301

Los frutos de color rojo son del tamaño de las naranjas y su piel tiene una textura semejante a la de aquéllas.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar, **pasa al 148**.

Si quieres arrancar uno de esos frutos de aspecto jugoso, **pasa al 290**.

Si decides no tocar esos frutos, **pasa al 177**.

302

Ilustración XVI

Vacías el farro de un trago y te limpias la espuma de los labios. Unos segundos

después el suelo de la bodega comienza a balancearse de un lado a otro, suavemente al principio, pero aumentando poco a poco su inclinación, hasta que tienes que agarrarte a la mesa para no caerte. El violento balanceo no parece afectar a los demás pasajeros, como si sus pies estuvieran clavados a la tarima. Gritas para avisarles que la barcaza está a punto de hundirse y que intenten ponerse a salvo antes de que sea demasiado tarde. Ellos se ríen y se burlan de tu preocupación por su seguridad. Sus caras se vuelven cada vez más grandes y grotescas y el sonido de sus risas crece de forma ensordecedora. Delante de ti se alza la figura de un hombre con chaleco rojo y el rostro torcido y deforme. Te agarra por los hombros y notas que sus dedos se hunden dolorosamente en tu carne. Retrocedes horrorizado y empuñas un arma de mano para defenderte de la aterradora aparición. Cuando das un paso adelante para asestar el primer golpe, el mareo te hace perder el equilibrio y te desplomas de bruces en el suelo.

Pasa al 104.

303

El silbido de tu flecha puede oírse por encima del ruido de los cascos de la caballería que se acerca. El proyectil se dirige en línea recta al blanco y atravesando la cota de malla se clava en el cuello del jefe. El repentino dolor le hace tirar de las riendas y el caballo vacila, tropieza y cae al suelo, lanzando por encima de su cabeza al jinete, que se desnuca al chocar contra el terreno. Muerto su jefe, la moral de los otros hombres se viene abajo: dan media vuelta y se alejan al galope en desbandada.

-¡Huyamos -grita Paido- antes de que se reagrupen y nos ataquen de nuevo!

Te cuelgas del hombro el Arco y sigues a Paido, saliendo del sendero y cabalgando junto a la corriente hacia el oeste.

Pasa al 136.

304

El propietario del almacén, un hombre huesudo con barba y bigote, de los que se tira habitualmente mientras habla, se interesa de manera especial por tu Arco de Plata. Te pregunta si le permites disparar con él unas cuantas flechas. En la trastienda tiene un cuarto de tiro y te invita a acompañarle.

Si quieres seguirle y le dejas usar tu arco, **pasa al 117**.

Si te niegas a su petición, puedes abandonar el almacén **pasando al 264**.

Ilustración XVI

Los otros pasajeros se ríen y se burlan de ti y sus caras se vuelven cada vez más grandes y grotescas

305

Primero entran a través del arco un par de Perros de caza. Avanzan corriendo por el pasillo central, con las fauces abiertas y los ojos brillantes por la excitación de la búsqueda. Al verte, aceleran su velocidad y se disponen a atacarte.

Si tienes un Arco y quieres usarlo, **pasa al 164**.

Si no tienes un Arco, debes prepararte para combatir, pues los perros se abalanzan ya sobre ti.

Perros de caza:: DESTREZA EN EL COMBATE 15 RESISTENCIA 25

Si vences en la lucha, **pasa al 231**.

306

Dentro del molino, dos grandes piedras de granito muelen trigo a una velocidad tremenda, movidas por la impetuosa corriente de agua. Una escala asciende a través de un agujero abierto en el techo hasta una diminuta habitación. El polvoriento desván tiene sólo unos pocos muebles: una cama, una silla y un cofre de madera.

El cofre contiene un Mapa de Tharro, alimentos suficientes para 1 Comida y un Hacha. Puedes quedarte con estos objetos, pero acuérdate de anotarlos en tu Carta de Acción.

Para abandonar el molino y seguir cabalgando hacia el norte, **pasa al 318**.

307

Ilustración XVII

Paido va delante abriendo camino a través de una maraña de matorrales espinosos, cuando una ola agita el cieno. De repente, por entre la vegetación, asoma la cabeza enorme de una serpiente pitón plateada. Su cuerpo, del grosor de un tronco de árbol, se alza en el aire y sus terribles fauces muestran una doble hilera de colmillos que brillan a la débil luz. De los colmillos caen unas gotas de veneno que hacen hervir el agua de la ciénaga.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Control Animal y has alcanzado el rango de Primado, **pasa al 45**.

Ilustración XVII

De repente, por entre la vegetación de la ciénaga aparece la enorme cabeza de una serpiente pitón plateada

Si no posees esa habilidad o aún no has alcanzado ese nivel de adiestramiento del Kai, **pasa al 155**.

308

Un gélido azul brota del extremo de la vara del Helghast, pero su helada llama es derretida por el fuego dorado de la Espada del Sol. Vara y espada chocan con un estruendo ensordecedor y un campo de energía os rodea a ambos, abrasando las paredes del refectorio con su arrolladora intensidad.

Helghast de Gnaag: DESTREZA EN EL COMBATE 38 RESISTENCIA 48

La criatura es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Si no posees la Disciplina del Magnakai de la Pantalla Psíquica, debes restar 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE[17] al comienzo de cada asalto. Si has completado el Círculo de la Ciencia del Espíritu, puedes sumar 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea. Recuerda multiplicar por 2 los puntos de RESISTENCIA perdidos por tu enemigo, gracias al poder de la Espada del Sol.

Si vences en la lucha, **pasa al 195**.

309

Paido te cubre la retirada con su magia bélica, provocando una llamarada que deslumbra a tu perseguidor. Aprovechas la oportunidad para introducirte en la maleza que bordea el sendero. Paido te sigue y juntos os arrastráis hacia la espesura de árboles.

Pasa al 111.

310

El nigromante se echa a un lado para ocultarse en la oscuridad mientras te pre-

[17] Parece bastante raro tener que reducir puntos de DESTREZA EN EL COMBATE al comienzo de cada asalto si no tienes la Disciplina de Pantalla Psíquica. Esta pérdida sería acumulativa, por lo que en el primer asalto pelearías con 2 puntos menos de DESTREZA EN EL COMBATE, en el segundo con 4 puntos menos, en el tercero con 6 menos, etc. y duraría sólo durante este combate: no sería permanente, ya que Joe Dever siempre aclara cuándo pierdes puntos de DESTREZA EN EL COMBATE permanentemente. Es posible que esta penalización sea un error, y que en realidad pierdas 2 puntos de RESISTENCIA antes que de DESTREZA EN EL COMBATE al principio de cada asalto de combate.

paras para disparar de nuevo. Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el manejo del arco, suma 3 al número que obtengas.

Si el total está entre 0 y 8, **pasa al 184**.

Si es 9 o más de 9, **pasa al 213**.

311

Paido y tú hacéis dar media vuelta a los caballos y seguís la cresta de la sierra. Expertamente conseguís guiarlos al bajar por una pendiente escarpada, cubierta de piedras sueltas, y después al galope por un cauce seco. Pronto el cauce se convierte en un curso de agua reluciente, alimentado por una fuente subterránea. Un ruido sordo, como un trueno lejano, os advierte que el enorme ejército de Zegron, comandante en jefe de Ogia, se encuentra ya a menos de cuarenta kilómetros de distancia.

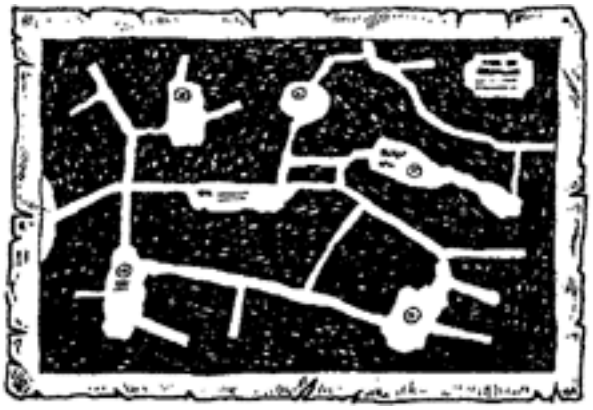
Pasa al 136.

312

Abres con precaución el libro negro. Las páginas están hechas de láminas de metal, tan finas y flexibles como pergaminos de seda. En su brillante superficie están grabadas complicadas palabras y símbolos con una tinta que resplandece como una luz del sol sobre el mar. Los extraños dibujos no se parecen a nada de lo que tú has visto a lo largo de tu vida, pero tienes la impresión de que encierran un tremendo mal.

Estás a punto de desechar el libro cuando descubres algo escondido en el lomo; es un diminuto rollo de pergamino. Lo desenrollas y se te acelera el pulso, pues

contiene un mensaje escrito en giak, lengua usada por los servidores de los Señores de la Oscuridad.



Si quieres conservar este pergamino, anótalo en tu Carta de Acción como Objeto Especial que guardarás en el bolsillo.

Pasa al 255.

313

Saltas por encima del cadáver tembloroso del Xlorg y ayudas a Paido, al que otras tres criaturas de la ciénaga están obligando a acercarse peligrosamente a la poza. Las atacas por detrás, partiendo a una la espalda en dos y abriendo a otra el costado al retirar el arma.

Paido se desploma agarrándose un brazo desgarrado por las afiladas garras de su atacante. Este se vuelve hacia ti, lanzándose de cabeza contra tu cuello con la velocidad del rayo. Abre las mandíbulas y, sacando su pegajosa lengua, te escupe a los ojos una saliva cáustica. Instintivamente te inclinas hacia adelante y con las manos te limpias la saliva de los ojos, un movimiento reflejo que te salva de las garras de la criatura cuando se abalanza sobre ti para estrangularte. De repente profiere un gorgoteo y cae de bruces, chapoteando en el fango. Retrocedes y, al abrir los ojos, la ves tendida boca abajo en la ciénaga, con la daga de Paido profundamente clavada en su espalda.

-¡Cuidado! -te grita tu compañero cuando el último Xlorg te ataca por detrás.

Xlorg: DESTREZA EN EL COMBATE 23 RESISTENCIA 32

Si no posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar, resta 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea.

Si vences en la lucha, **pasa al 160**.

314

Ilustración XVIII

Sujetas a Paido el brazo con el que empuña la espada y le aconsejas que modere su temperamento. Él hombre lleva sobre la cota de malla un chaleco rojo con un emblema bordado en el que aparecen dos castillos y dos manos abiertas: es el uniforme de la guarnición de Tharro. Dices a Paido que buscar pendencia con ese hombre podría poner en peligro tu misión. Paido se tranquiliza y se disculpa ante el soldado, invitándole a una cerveza en desagravio. El hombre acepta el ofrecimiento con una condición: ¡que la cerveza no sea Ferina Nog!

Pasa al 126.

315

Haciendo cuenco con las manos, las introduces en el agua, deseoso de sentir la refrescante sensación del líquido en tu piel. Pero, en lugar de esa sensación, experimentas otra muy distinta, una viscosidad repugnante, como si tocaras gelatina. Los bordes de la poza se enrollan hacia dentro, dejando al descubierto a una criatura en forma de huevo que se oculta en la cavidad del terreno. De repente, de un agujero de la cáscara del animal sale un tentáculo sinuoso que te rodea el cuello.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Pantalla Psíquica, **pasa al 74**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 223**.

316

Hileras y más hileras de vitrinas de cristal llenan la tienda. En ellas se exponen innumerables curiosidades, cada una de las cuales muestra su precio en una etiqueta. Hay pergaminos con fórmulas mágicas, cubos de raro metal, amuletos, talismanes, velas rituales, pociones y polvos, anillos, varas y reliquias de héroes muertos hace mucho tiempo.

La exposición es fascinante, pero atrae tu atención un objeto en especial: un anillo de cristal gris translúcido. Tu sentido básico del Kai te revela que casi todos esos objetos en venta son hábiles falsificaciones destinadas a engañar a compradores crédulos, pero el Anillo de Cristal Gris irradia una energía que es genuinamente mágica. El precio del Anillo es de 120 Lunas.

Si quieres comprar el Anillo, paga al comerciante 120 Lunas (o 30 Coro-

Ilustración XVIII

El hombre lleva el uniforme de la guarnición de Tharro

nas de Oro) y **pasa al 139**.

Si deseas comprar el Anillo, pero no puedes pagar las 120 Lunas, **pasa al 242**.

Si no deseas comprar el Anillo, abandonáis la tienda y continuáis recorriendo la calle, **pasando al 204**.

317

Su pulso debilitado te avisa que, si no recibe un antídoto o una poción curativa, morirá en menos de una hora.

Si tienes poción de Laumspur, elixir de Rendalim o hierbas de Oede, **pasa al 331**.

Si no tienes ninguna de estas pociones curativas, **pasa al 295**.

318

No cesa de llover mientras cabalgáis por el camino apenas visible hacia Tharro. Sobre las montañas del oeste resuena un trueno como el rugido de una manada de lobos que acechan a su presa. El enfangado camino desciende gradualmente hasta un amplio valle donde se bifurca en un sendero que se dirige hacia el este. Una destrozada señal en el cruce indica:

A TOPHAM 15 KILÓMETROS

Si queréis cambiar de dirección y cabalgar hacia el este, **pasa al 249**.

Si decidís seguir hacia el norte, **pasa al 280**.

319

Presientes que esos cubos son artefactos explosivos. Si alguno de ellos rajara el depósito de combustible del Levitrón, el gas líquido que contiene a presión explotaría haciendo pedazos la nave.

Si quieres recoger los negros cubos y arrojarlos por la borda, **pasa al 50**.

Si decides ayudar antes a Paido a librarse de sus atacantes, **pasa al 169**.

320

Utilizas toda tu habilidad y capacidad para tratar de salvar la vida a tu compañero. Poniéndole las manos sobre el pecho, comunicas el calor de tu poder curativo al cuerpo envenado de Paido, contrarrestando poco a poco el efecto del tóxico. El tratamiento es lento y laborioso y sólo al amanecer del día siguiente tienes la certeza de que Paido está fuera de peligro.

Pasa al 10.

321

El minero cae muerto a tus pies. Unos instantes después la puerta del cuarto de atrás se astilla cuando Paido la golpea con su espada.

-¿Cómo es que has tardado tanto? -le preguntas en tono de reproche cuando la puerta cede por fin y Paido irrumpe sudoroso y exhausto en la habitación.

Paido sonríe con cierto pesar y, cuando recobra el aliento, te invita a ver lo que ha encontrado en la otra habitación. Pequeños sacos llenos de pepitas de plata están apilados en un enorme montón que casi llega hasta el techo.

-No es extraño que luchara tan desesperadamente -comentas al contemplar ese tesoro-. Aquí hay plata suficiente para pagar el rescate de un rey.

Puedes quedarte con parte de ese tesoro antes de partir. Cada Saco de plata cuenta como un objeto de la Mochila.

Si queréis abandonar la cabaña y seguir ascendiendo por el valle, **pasa al 152**.

Si decidís explorar la mina, **pasa al 120**.

322

Tienes la sensación de que tu situación es grave. La herida es profunda, pero has sobrevivido a otras peores que ésta. De repente comprendes la terrible realidad, al recordar una de tus primeras enseñanzas del Kai. Tu brazo está infectado por Korovax, un bacilo que se desarrolla especialmente en el suelo de la región norte de Talestria y provoca una virulenta enfermedad. Sus efectos son rápidos y mortales.

Tus músculos comienzan a contraerse de forma incontrolable y te resulta cada vez más difícil coordinar los movimientos. Cuando los músculos del pecho te oprimen impidiendo que el aire entre en los pulmones, el pánico te paraliza. Tratas de respirar, pero en cuestión de segundos pasas de la inconsciencia al abrazo intemporal de la muerte.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

323

Tu flecha derriba al monje que va en cabeza y le clava el antebrazo al pecho. Los otros retroceden al ver a su hermano muerto y los restos humeantes del Helghast.

-¿Qué clase de demonio eres? -pregunta uno incrédulo.

-¡Hechicero sanguinario! -te increpa el monje que está a su lado.

-¡Asesino desalmado! -te acusa otro.

Su indignación te induce a creer que esos monjes no conocen la verdadera identidad de su maestro. Piensan que has venido aquí esta noche a matar a su jefe y sus restos les revelan que has conseguido tu objetivo. Antes de que puedas decir una sola palabra, empuñan unas cortas espadas y te atacan como posesos.

Monjes de la Espada: DESTREZA EN EL COMBATE 24 RESISTENCIA 42

Debido a la rapidez de su ataque, debes luchar los dos primeros asaltos desarmado, hasta que puedes sacar un arma de mano. Y a causa de su frenético estado son inmunes al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Después de tres asaltos, puedes eludir el combate metiéndote por la abertura de la pared y **pasando al 191**.

Si vences en la lucha, **pasa al 293**.

324

Esperas hasta el último momento y disparas la flecha, que va a clavarse profundamente en un ojo de la criatura. Ésta ruge de dolor, agitando sus patas en el cieno hasta que se desploma con gran estruendo. No esperas a comprobar si tu disparo ha causado la muerte a la araña, sino que inmediatamente te cuelgas del hombro el arco y sigues a Paido, que ha captado la señal de la aguja del templo.

Pasa al 129.

325

Un súbito escalofrío te hace estremecer (pierdes 3 puntos de RESISTENCIA).

-¿Te encuentras bien? -te pregunta Paido-. Quizá sea mejor que bajemos a la bodega para resguardarnos de esta tormenta.

Asientes con la cabeza y le sigues, bajando las escaleras hasta la acogedora taberna. El soldado Trost os saluda, pero tú no te fijas en él: estás demasiado ocupado buscando con la mirada al extranjero. Por fin le ves; está sentado solo en un rincón oscuro, en la parte más alejada de vuestra mesa, leyendo tranquilamente su negro libro.

Pasa al 166.

326

Tu sentido del Kai detecta una bolsa de gas de los pantanos más adelante en la dirección del ramal sur. Tu Disciplina del Magnakai te protegería a ti, pero Paido sería vulnerable a sus nocivos efectos.

Si elegís continuar por el ramal sur, **pasa al 123**.

Si decidís tomar el ramal oeste, **pasa al 105**.

327

A la izquierda de la puerta principal observas tres símbolos grabados en la piedra azul: una cama, un caballo y una hogaza de pan. Reconoces su significado, pues has visto señales semejantes en hosterías y monasterios en tus viajes por el este. Con esos símbolos los monjes de este templo ofrecen a los viajeros comida, establo para sus caballos y cama para pasar la noche.

Si queréis hacer uso de esta oferta, **pasa al 78**.

Si decidís no pernoctar en ese lugar, podéis investigar la atalaya **pasando al 14**.

328

Cargas con Paido una vez más y te diriges hacia la parte posterior de la capilla para examinar la puerta cerrada. Al pasar junto al púlpito, tu sexto sentido te indica que ese podio no es lo que parece. La curiosidad puede más que la precaución y te detienes a inspeccionarlo más de cerca.

Pasa al 96.

329

Ilustración XIX

-Deseo ver a Tadia -dices, haciendo una cortés inclinación para no parecer que amenazas a la vieja-. ¿Es usted la dama que busco?

Una sonrisa arruga aún más el rostro de la vieja, a la vez que un ligero rubor colorea sus mejillas.

-Soy su madre -dice con timidez-. ¿Para qué quiere verla?

Antes de que puedas responder, la voz de una joven resuena dentro de la casa.

-Déjales pasar, madre, estaba esperándoles.

La vieja os conduce a Paido y a ti a una habitación situada en lo alto de la escalera. Libros y cartas amontonados en los estantes y desparramados por el suelo abarrotan la habitación, iluminada por la luz natural que entra a través de una claraboya del techo. Un enorme telescopio de bronce apunta al cielo a través de la claraboya y debajo de él hay una mesa redonda de hueso labrado con gemas. Una bella joven está sentada a la mesa. Su cabello es rubio y sedoso y alrededor de la alta y pálida frente lleva una diadema de azabache que tiene incrustados runas y símbolos misteriosos.

Pasa al 42.

330

La luna llena y el cielo sin nubes hacen mucho más fácil vuestra marcha por el sendero secreto. Éste recorre una tortuosa ruta a través de altas plantas, rodeando montículos musgosos llenos de insectos, bordeando oscuras entradas de madrigueras subterráneas y una espesura de árboles. Paido se detiene, se agacha, sin hacer caso de las voluminosas arañas que pululan alrededor de sus rodillas, y a través de un hueco entre los árboles te señala un grupo de toscas cabañas. Entre ellas se mueven oscuras figuras, en otro tiempo humanas, pero que hoy distan mucho de serlo.

Ilustración XIX

Tadia lleva una diadema de azabache con runas y símbolos misteriosos incrustados en ella

-Son Ghagrim -te susurra Paido con temor-, las bestias humanoides de Danarg.

En un pasado lejano, los Ghagrim eran una raza hermosa y primitiva, que vivían juntamente con los animales en el paraíso de la jungla de Danarg bajo el cuidado de los Ancianos Magos. Pero Danarg cambió y también lo hicieron los Ghagrim, infíccionados por el mal que se apoderó de la región.

Si queréis aproximaros a las cabañas, **pasa al 172**.

Si decidís evitar a los Ghagrim y continuar por el sendero secreto, **pasa al 229**.

331

Destapas un frasco de agua que Paido lleva sujeto al cinturón, echas en él la poción curativa y lo agitas enérgicamente. Con mucho cuidado inclinas la cabeza de Paido hacia atrás y viertes en su boca abierta la mezcla, gota a gota: en su estado comatoso no puede expectorar y sería fácil encharcarle los pulmones por accidente. Es un proceso lento y trabajoso y tardas horas en completarlo.

Sólo al amanecer del día siguiente tienes la certeza de que tu compañero está fuera de peligro.

Pasa al 103.

332

Anochece y las tiendas que bordean la estrecha callejuela cierran sus puertas. Se encienden las farolas iluminando con su amarillo resplandor la fría y ventosa noche. La gente vuelve a sus casas después de otro día de trabajo. Pero hay una tienda que continúa abierta. En el cartel que cuelga de un balcón se lee:

RHOLA RHADA - CARTÓGRAFO

Si queréis entrar en esa tienda, **pasa al 147**.

Si preferís seguir recorriendo la callejuela, **pasa al 204**.

333

El repugnante olor de la criatura pone nervioso a tu caballo, obligándote a des-

montar y avanzar a pie por el tronco del árbol. De repente suena un grito aterrorizado cuando tu caballo se espanta y recula hacia la montura de Paido. Éste trata de mantener el control de su caballo, también asustado, pero el pánico es contagioso y los cascos de éste astillan el borde del tronco. Contemplas horrorizado cómo los dos caballos caen a la poza. Paido salta de su montura y se agarra al borde del tronco, pero éste está húmedo y puedes ver cómo se le resbalan los dedos. Instintivamente das un paso hacia él para ayudarle, pero un zarpazo te recuerda que primero tienes que enfrentarte al monstruo.

Anapheg: DESTREZA EN EL COMBATE 18 RESISTENCIA 50

Esta criatura es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Si no posees la Disciplina del Magnakai de la Pantalla Psíquica, debes restar 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea, pues la criatura te ataca también con el poder de su mente.

Si vences en la lucha, **pasa al 197**.

334

Oyes el silbido del dardo de la ballesta que pasa a unos milímetros de tu cabeza. Paido se pone en pie de un salto y, admirado de la rapidez con que has esquivado el mortífero proyectil, mueve la cabeza con incredulidad. Después se saca de la manga una daga y se la arroja al Enano con un ágil movimiento. El arma se hunde en su negra barba y le hace tambalearse hacia atrás. Un instante más tarde vuelve a asomar por encima del mostrador, tratando desesperadamente de extraer con los dedos la hoja que le ha penetrado hasta lo más profundo de la garganta y le ha causado una herida mortal. Lanza un grito de agonía y se desploma en el suelo, agitando los brazos y derribando con ellos un estante lleno de botellas.

Pasa al 70.

335

La luna llena baña la isla con sus rayos grisáceos, expandiendo una tenue luz. El camino penetra en una densa espesura de árboles y divisas que conduce a un grupo de toscas cabañas. Entre ellas se mueven oscuras figuras, en otro tiempo humanas, pero que hoy distan mucho de serlo.

-Son Ghagrim -te dice Paido en voz baja y con temor-, las bestias humanoides de Danarg. Vamos, mantengámonos alejados de ellas mientras podamos.

Pasa al 272.

336

El estofado sabe tan bien como huele y los dos dais buena cuenta de él. Los monjes sonríen y aprueban con movimientos de cabeza.

-Venid, el deán desea veros antes de que os retiréis -dice uno de ellos, indicándoos que les sigáis al salir del refectorio.

La habitación del deán es una pieza abovedada y hexagonal, de cuyas paredes cuelgan tapices que representan extrañas y grotescas criaturas. Sobre el suelo cubierto de ricas alfombras se alzan numerosas columnas que sostienen grandes copas llenas hasta el borde de un líquido plateado. El tapiz de la pared del fondo se mueve ligeramente. Unos segundos después se descorre y aparece la figura de un anciano que viste túnica con capucha.

-¿Habéis comido? -pregunta con voz extrañamente fría y monótona.

-Sí, maestro -responden los monjes al unísono.

-Bien -dice el deán acercándose-. Dejadnos solos.

Los monjes se van, cerrando la puerta tras ellos. Gradualmente, la luz de la cámara disminuye de intensidad.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 343**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 190**.

337

Uno de los cubos de cristal negro que se han desparramado por la cubierta explota de repente, lanzando una nube de diminutos fragmentos por el aire. Uno de ellos te golpea en una pierna y pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Te das cuenta con horror de que, si uno de esos cubos perfora el depósito de combustible del Levitrón, la nave saltará hecha pedazos como consecuencia de la explosión resultante.

Si quieres recoger los cubos restantes y arrojarlos por la borda, **pasa al 50**.

Si decides primero ayudar a Paido a librarse de sus atacantes, **pasa al 200**.

338

-Finalmente, al que acierte mi última adivinanza le daré esta hermosa joya -dice, mostrando una cajita de plata con perlas incrustadas que se ha sacado del bolsillo-. Este preciado objeto fue robado del tesoro de Valborg el Encantador -explica.

Los concurrentes reciben esta asombrosa revelación con excitados comentarios. Te cuesta creer que la caja tenga esa procedencia, pero en cualquier caso es un bello objeto y vale sin duda como mínimo 100 Lunas, quizá más.

Se hace un silencio total cuando el Conde comienza a exponer su adivinanza.

-La última vez que estuve en el mercado de Garthen pregunté a un huevero cuántos había vendido aquel día. Él me contestó: «El primer comprador dijo que quería la mitad de los huevos que yo tenía más medio huevo. El segundo y el tercer comprador me pidieron exactamente lo mismo. Cuando les entregué lo que pedían había vendido todos los huevos y no había necesitado romper ninguno.» ¿Cuántos huevos tenía el huevero en total?

> Si eres capaz de responder a esta adivinanza, pasa al número de la respuesta.[18]
>
> Si no consigues hallar la solución, **pasa al 133**.

339

Se ríen maliciosamente mientras os acercáis despacio, con las armas preparadas para responder a cualquier ataque. El olor del gas de los pantanos te revuelve el estómago a medida que os adentráis en la nube. Paido se detiene: no puedo avanzar más. Cae de rodillas, totalmente mareado. Las criaturas profieren un ruido que parece una carcajada y se abalanzan sobre ti dispuestas a combatir.

> Rahgus: DESTREZA EN EL COMBATE 23 RESISTENCIA 33

Estas criaturas son inmunes al Ataque Psíquico y a la Acometida Psíquica. Si no posees la Disciplina del Magnakai de la Concentración y no has alcanzado el rango de Primado, debes restar 8 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea debido al nocivo efecto del gas de los pantanos.

[18] Si deseas adivinar la solución al acertijo, puedes ir a la lista de Secciones Numeradas y escoger tu respuesta. Si tu primera elección es incorrecta, pasa a la Sección 133. La sección correcta tendrá una nota a pie de página confirmando que has respondido correctamente.

Puedes eludir el combate después de tres asaltos, **pasando al 48**.

Si vences en la lucha, **pasa al 344**.

340

La puerta no está cerrada con llave. Con la punta de la bota abres el picaporte y entras en un lóbrego pasadizo que desciende a un sótano. Barriles de cerveza y botellas polvorientas de vino de marca llenan los agujeros abiertos en las paredes hasta donde alcanza tu vista. Sólidas columnas rematadas por arcos sostienen el techo y el aire huele a sebo quemado.

Te arrodillas y dejas a Paido apoyado contra la pared del sótano, mientras examinas el frasco de cristal que has encontrado en la cocina. Tu temor y tu sospecha se confirman inmediatamente: contiene veneno. El líquido viscoso y transparente es jugo del árbol del Gnadurn, una sustacia utilizada a menudo por los asesinos a causa de su falta de sabor y olor. Los monjes deben de haber puesto ese veneno en el estofado que ha comido Paido. El veneno es mortífero y debes actuar rápidamente si quieres salvar la vida a tu compañero.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Medicina, **pasa al 320**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 261**.

341

Percibes mentalmente que el posadero está escondido detrás del mostrador y tiene en las manos una ballesta cargada, esperando la oportunidad de dispararla.

Si tienes un arco y quieres utilizarlo, **pasa al 215**.

Si quieres arrojar un petardo por encima del mostrador, **pasa al 33**.

Si deseas lanzar un grito de advertencia a Paido, **pasa al 176**.

342

Espoleáis a los caballos para que suban la empinada orilla y galopen entre las ramas esparcidas por el sendero. A menos de dos kilómetros de distancia del arroyo oís el sonido de una caída de agua. El sendero conduce hacia el norte y divisáis una cascada que se precipita en una poza rocosa, cuya superficie

está oculta por una nube de fina espuma. Un árbol enorme se ha derrumbado, formando un puente que cruza la poza a gran altura. El sendero se dirige en línea recta hacia él. Cuando os encontráis en medio del tronco que os sirve de puente y miráis hacia abajo la espumosa agua, un alarido espantoso retumba por encima del fragor de la cascada. Llenos de asombro y terror, contempláis a la criatura que avanza hacia vosotros por el tronco.

Pasa al 212.

343

Estáis en presencia de un tremendo mal. Al darte cuenta de ello, sientes que la sangre se te hiela en las venas y un extraño picor te recorre la piel. La alarma pronto se convierte en terror cuando una nueva amenaza se pone de manifiesto.

Pasa al 190.

344

Ayudas a Paido a ponerse en pie y a caminar por el terraplén, dejando atrás los cadáveres de los Rahgus y la pestilente nube de gas. El ramal volcánico pronto termina bruscamente: su abrupto borde se alza sobre un extensa maraña de juncos, cardos y negro musgo. Aunque hay allí pocas pozas de agua, los riesgos son mayores que antes.

-Las manchas marrones -te informa Paido con voz enronquecida por efecto del gas- son arenas movedizas.

Señala los puntos donde las hierbas de la ciénaga son más escasas y aparece un terreno pardo y arenoso. Empiezas a contar pequeñas manchas marrones, pero desistes de ello cuando llevas contadas cincuenta.

Si queréis intentar cruzar esa parte de la ciénaga llena de arenas movedizas, **pasa al 21**.

Si decidís volver a la bifurcación y seguir por el ramal oeste, **pasa al 175**.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 142**.

345

Utilizas la habilidad del Magnakai para incrementar tu metabolismo, quemando

las reservas de grasa de tu cuerpo para contrarrestar el efecto congelador del encantamiento que ha realizado el Nigromante. A los pocos segundos, la escarcha y el hielo han desaparecido, derretidos por el calor que emana de tu cuerpo.

Pasa al 199.

346

Ilustración XX

Un Ghagrim corre hacia ti, dirigiéndote una mirada aterradora. Sus gruesos labios babean al chupar la hoja de una oxidada espada de hierro. Lanzando su grito de batalla, un aullido estremecedor, te ataca.

Ghagrim: DESTREZA EN EL COMBATE 23 RESISTENCIA 38

Puedes eludir el combate después de tres asaltos, **pasando al 309**.

Si vences en la pelea, **pasa al 9**.

347

Los guardias de la puerta norte, cansados después de una larga noche en vela, gruñen cuando les pedís que abran la puerta.

-¿A qué vienen tantas prisas? -rezonga uno de ellos.

- ¡Ni que fuera cuestión de vida o muerte! -se burla el otro.

Finalmente alzan el rastrillo y abandonáis la ciudad cabalgando por el sendero polvoriento hacia las distantes colinas y la ciudad fronteriza de Syada. Hierbajos de color pardo grisáceos os rozan las espinillas cuando atravesáis la llanura salvaje y sin cultivos. Os acompaña un extraño silencio, sólo turbado ocasionalmente por los graznidos de unos cuervos que como buitres vuelan en círculos sobre vuestras cabezas.

A mediodía os halláis en la región de las colinas. El terreno se vuelve cada vez más rocoso y ondulante, como un océano agitado por las olas. Las altas hierbas de la llanura han sido sustituidas por plantas enanas y deformes, a las que los vientos que soplan desde el desierto de Ogia impiden crecer. El sendero cruza un estrecho valle donde junto a la entrada de una mina abandonada se alza una cabaña de piedra. Al acercaros, divisas un rostro a través de la ventana.

Si queréis deteneros en la cabaña, **pasa al 85**.

Ilustración XX

Un Ghagrim corre hacia ti, dirigiéndote una terrible mirada

Si deseáis explorar la mina, **pasa al 120**.

Si preferís seguir avanzando por el valle, **pasa al 152**.

348

-Será mejor que no perdamos más tiempo, Lobo Solitario -te dice Paido, mirando con preocupación el cielo-. El camino no es el lugar más indicado para estar en él después de oscurecer y aún nos queda una larga cabalgada hasta Tharro.

Asientes a tu compañero y ambos espoleáis los caballos hacia el poblado de Topham.

Si posees una Piedra Imán, **pasa al 29**.

Si no posees este Objeto especial, **pasa al 170**.

349

Tomas una botella de un estante, la abres rompiendo el gollete contra la pared y viertes dentro la poción de Laumspur mezclándola con el vino que queda. Con mucho cuidado echas hacia atrás la cabeza de Paido y dejas caer la mezcla en su boca abierta, gota a gota: en su comatoso estado es incapaz de expectorar y sería fácil inundarle los pulmones accidentalmente. Es un proceso lento y laborioso que te lleva horas.

Sólo al amanecer del día siguiente tienes la certeza de que Paido está fuera de peligro.

Pasa al 10.

350

Un sentimiento de rabia y frustración se apodera de ti al contemplar sin poder hacer nada cómo el Kraan desaparece en el horizonte con tu capturado compañero. Poco a poco la indignación da paso a una profunda tristeza al pensar en el destino que le aguarda. Te preguntas si sobrevivirá al cruel secuestro. Ruegas a los espíritus de tus antepasados que velen por él y le protejan. Como en respuesta a tu plegaria, sientes una súbita calma. El poder que la Piedra de la Ciencia te ha infundado desde el instante en que apareció en tus manos ha incrementado tu inteligencia y tu conocimiento. Abrigas la esperanza de que Paido sobrevivirá y un día volverás a encontrarte con él y de nuevo lucharéis juntos.

Tu viaje de regreso a Dessi es rápido y solitario. Gracias al astrolabio, el Levitrón mantiene el rumbo hacia Elzian y, cuando cruzas el canal que rodea la ciudad, una nave piloto sale a tu encuentro y te da escolta. Durante el vuelo has aprendido a manejar el Levitrón, por lo que, al aproximarte a la plataforma de aterrizaje de la Torre de la Verdad, desconectas el astrolabio y manualmente logras que la nave aterrice de manera impecable. Lord Rimoah y los miembros del Consejo Supremo se han congregado para darte la bienvenida y, al oír que tu misión ha sido un éxito, renacen sus esperanzas en el futuro a pesar de la triste noticia de que Paido ha sido capturado por agentes de los Señores de la Oscuridad.

El Consejo Supremo escucha ávidamente el relato de tu peligroso viaje por Talestria, la azarosa marcha por la ciénaga de Danarg y el descubrimiento del templo perdido. Cuando terminas, los miembros del Consejo, radiantes de orgullo, te aplauden rindiendo tributo a tu valor y audacia. Pero, a pesar del triunfal recibimiento, presientes que algo no va bien: los Ancianos Magos parecen distantes, preocupados, como si sus mentes trataran de resolver un difícil y complejo problema.

Preguntas a Lord Rimoah qué sucede y él te responde:

-Tu percepción se ha vuelto más aguda, Lobo Solitario. Han ocurrido muchas cosas desde la última vez que hablamos y, aunque has triunfado en la búsqueda de la Piedra de la Ciencia de Ohrido, los peligros que nos amenazan son hoy mucho más mortíferos. Los Señores de la Oscuridad sostienen una guerra cruel contra todo Magnamund y muchos países han caído ya en su poder. Talestria y las naciones de los Stornlands han sido invadidas. Sommerlund resiste a los ejércitos del Señor de la Oscuridad Gnaag, pero ha perdido la provincia meridional de Ruanon.

Al oír estas tremendas noticias sientes la urgencia de volver a tu patria. Sin embargo, si lo hicieras, abandonarías tu búsqueda del Magnakai.

Lord Rimoah te indica que le sigas hasta la sala del Consejo Supremo. Abierto en el suelo hay un pozo circular lleno hasta el borde de plata líquida. Rimoah se arrodilla y toca la superficie: poco a poco, en las profundidades del pozo se forma una extraña visión. En ella divisas una ciudad fortificada y rodeada de onduladas colinas.

-Estás contemplando la ciudad de Tahou en el país de Anari -te dice Rimoah con tono solemne-. La Piedra de la Ciencia que debes encontrar está oculta en las profundidades de una antigua ciudad que ahora está enterrada bajo las calles de Tahou y que fue construida en los albores de Magnamund.

La visión de Tahou te anuncia el comienzo de un nuevo y peligroso episodio en

tu búsqueda del Magnakai. Si posees la valentía de un verdadero Maestro del Kai, el desafío de Tahou te aguarda en el Libro 9 de la serie de Lobo Solitario, que se titula

El Caldero del Miedo.

the Shadakine Empire
N
W
E
S
Sadi Desert
Mountains of Lara
Kiaow
Shadaki
Kanwu
Tikku
Jager
Rune of the Witch King
Lake Tilos
River Dosar
Great Lissan Plain
Lake Dolani
Lanzi
Andui
Kalamar River
Korli
Gulf of Jazerlan
Jager Strait
Sea of Winds
Abbali
Cerku
Lake Iss
River Andui
Gulf of Zhanis
Lissan Mountains
Kashima Mountains
Sena
Zhanis
Forlu
Dagorlan Point
Desolation Valley
Shuri Mountains
Forest of Fernmost
Wenat
Rune of the Shianti
Mountains of Morn
Forbidden City
Belzar River
Chansi Hills
Sea of Dreams
Port of Suhn
Suhni River
Azan River
Karnali
Isle of Lorn
Azagad Gorge
Lake Shenwu
Gunlu Marshes
Wall of Azakawa
The Azanam
Kazan Isles
Key.
Scale 100 miles
mountains.
hill country.
jungle.
barren wasteland.
stone desert.
cliff face.
Deciduous forest.
Swamp.
Evergreen forest.
desert.

Carta de Acción

Resumen de Reglas para los Combates

1. Suma a tu DESTREZA EN EL COMBATE todos los puntos extra que te proporcionen tus Disciplinas del Magnakai.

2. Resta de esa cantidad la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El número resultante es tu puntuación en el combate.

3. Elige al azar un número en la Tabla de la Suerte.

4. Consulta la Tabla de resultados de los combates.

5. Busca en la hilera superior de recuadros tu puntuación en el combate y la casilla en que se cruce su vertical con la horizontal del número que hayas obtenido al azar y que figura en las columnas de los extremos de la izquierda y de la derecha. (E indica los puntos de RESISTENCIA perdidos por el enemigo; LS, los puntos de RESISTENCIA perdidos por Lobo Solitario).

6. Continúa el combate desde el apartado 3 hasta que uno de los contrincantes muera. Esto sucede cuando los puntos de RESISTENCIA de dicho contrincante quedan reducidos a cero.

Eludir el Combate

1. Sólo puedes hacerlo cuando el texto de la aventura te ofrece esta oportunidad.

2. Inicias el asalto de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo no se toman en cuenta y sólo Lobo Solitario pierde puntos de RESISTENCIA.

3. Si el libro te brinda la oportunidad de evadirte en vez de combatir, puedes aprovechar esa oportunidad en el primer asalto o en cualquiera de los siguientes asaltos.

Tabla de Resultados de los Combates

Puntuación en el combate

Número de la Tabla de la Suerte	-11 or less	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0	
1	E 0	E 0	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	**1**
	LS M	LS M	LS 8	LS 6	LS 6	LS 5	LS 5	
2	E 0	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	**2**
	LS M	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 5	LS 4	
3	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	**3**
	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	
4	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	**4**
	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 4	LS 4	LS 3	
5	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	**5**
	LS 7	LS 6	LS 5	LS 4	LS 4	LS 3	LS 2	
6	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	**6**
	LS 6	LS 6	LS 5	LS 4	LS 3	LS 2	LS 2	
7	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	**7**
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 3	LS 2	LS 2	LS 1	
8	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	**8**
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 2	LS 1	LS 1	LS 0	
9	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	**9**
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
0	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	**0**
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
	-11 or less	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0	

E = Enemigo PR perdidos LS = Lobo Solitario PR perdidos M = Muerte Automática

Puntuación en el combate

Número de la Tabla de la Suerte	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 or greater	
1	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	1
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	
2	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	2
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	
3	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	3
	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	
4	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	4
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	
5	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	5
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	
6	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	6
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	LS 1	LS 1	LS 1	
7	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	7
	LS 1	LS 1	LS 1	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
8	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	8
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
9	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	9
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
0	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	E M	0
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 or greater	

E = Enemigo PR perdidos LS = Lobo Solitario PR perdidos M = Muerte Automática

Tabla de la Suerte

1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1

Erratas

Introducción

Las publicaciones que se han hecho de la colección tienen ciertos errores. Podemos encontrar errores de traducción, en las secciones de destino de las opciones, etc. En la edición on-line están corregidos la mayoría de ellos, y se enumeran a continuación. Si aun así adviertes algo que necesite ser corregido, por favor contacta con el Equipo de Proyecto Aon Español.

Listado de Erratas

A lo largo de todo el libro se han cambiado a mayúsculas iniciales algunos términos para que estéticamente sea más agradable a la lectura. Estos cambios se refieren a ciertos títulos (Señores de la Oscuridad, Señores del Kai, Lord,...), objetos (Coronas de Oro, Laumspur,...) y monstruos (Helghast, Szall, Drakar,...). También se transforma la expresión 'Señores de las sombras' por la de 'Señores de la Oscuridad' para dar más continuidad a toda la saga, ya que es el título predominantes en la colección.

(Las Reglas del Juego) Eliminado 'que figura al comienzo de este libro. Para sucesivas aventuras puedes copiar o fotocopiar esta carta'. Eliminado ', que aparece al final del libro'.

(Disciplinas del Magnakai) Cambiados todos los símbolos de punto y coma (;) por dos puntos (:) en las descripciones de las Disciplinas.

(Equipo) Eliminado ' (que se reproduce al principio de este libro)' y cambiado a mayúsculas 'mapa'. Reemplazado 'CARCAJ (Armas)' por 'CARCAJ (Objeto Especial)'.

(Rules for Combat) Eliminado ' en las páginas 282-283 del libro'. Reemplazado 'En la página siguiente a la Tabla de la Suerte' por 'Al final de este libro'.

(Progresos en las Disciplinas del Magnakai) Reemplazado 'RESISTENCIA EN EL COMBATE' por 'DESTREZA EN EL COMBATE', en el apartado 'Maestría en el Manejo de Armas' del Tutor.

(1) Eliminado ' que figura en las primeras páginas de este libro'.

(2) Movida la opción sobre Pantalla Psíquica a la primera posición.

(22) Movida la opción sobre Sentido de Orientación a la primera posición.

(27) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición.

(28) Intercambiadas las secciones a las que se te dirige para hacerlas corresponder con las bonificaciones de Objetos Especiales y Disciplinas.

(39) Intercambiado el orden de las opciones para mayor claridad.

(42) Reemplazado ‘dejas’ por ‘dejes’.

(72) Movida la opción sobre Adivinación/Tutor a la primera posición.

(73) Reemplazado ‘rango del tutor’ por ‘rango de Tutor’.

(80) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición.

(91) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición.

(103) Reemplazado ‘filtrado’ por ‘infiltrado’ y ‘responde’ por ‘respondes’.

(104) Reemplazado ‘las cabeza’ por ‘la cabeza’.

(109) Reemplazado ‘Mientras, vayamos’ por ‘Mientras vayamos’.

(118) Reemplazado ‘le sugieres’ por ‘él sugiere’.

(119) Reemplazado ‘Un silencio de muerte’ por ‘Se hace un silencio de muerte’ para dar sentido a la frase.

(122) Reemplazado ‘barrilles’ por ‘barriles’ y ‘Si es 6 o más de 7’ por ‘Si es 6 o más de 6’.

(123) Reemplazado ‘garras’ por ‘colmillos’.

(125) Reemplazado ‘Si tienes un arco y quieres usarlo,’ por ‘Si tienes otra Flecha y quieres usarla,’.

(130) Reemplazado ‘os le habéis’ por ‘os lo habéis’.

(131) Reemplazado ‘ese arma’ por ‘esa arma’.

(133) Reemplazado ‘aún así’ por ‘aun así’.

(135) Reemplazado ‘Sol’ por ‘sol’ y ‘Salvaconducto’ por ‘Salvoconducto’.

(138) Movida la opción sobre Sentido de Orientación a la primera posición. Reemplazado ‘Elziam’ por ‘Elzian’, ‘antiguo o inmenso’ por ‘antiguo e inmenso’ y ‘turo’ por ‘Tutor’.

(140) Reemplazado ‘tambaléndote’ por ‘tambaleándote’ y ‘habrías’ por ‘ha-

bríais'.

(141) Reemplazado 'hata que cubre po' por 'hasta que cubre por'.

(142) Reemplazado 'anochecher' por 'anochecer'.

(144) Reemplazado 'drakkar' por 'Drakkarim'.

(147) Reemplazado 'enseñaza' por 'enseña'.

(150) Reemplazado 'Sol' por 'sol'.

(157) Añadido 'o' al comienzo de la última opción.

(160) Reemplazado 'atrae' por 'está atrayendo'.

(163) Reemplazado 'el pelo' por 'al pelo'.

(180) Reemplazado 'impresionaron' por 'impresiona'.

(184) Reemplazado 'hormigas' por 'arañas', 'hombre' por 'hombro' y 'literalemente' por 'literalmente'.

(189) Reemplazado 'monstruos' por 'monstruosos'.

(190) Reemplazado 'Tu inútil ha terminado' por 'Tu inútil misión ha terminado'.

(191) Movida la opción sobre Sentido de Orientación/Adivinación a la primera posición.

(194) Añadido al final del párrafo 'En la distancia, el martilleo continúa'. Reemplazado 'Antorcha, Yesca' por 'Antorcha y Yesca' y 'Esfera de fuego de Kalte' por 'Esfera de Fuego de Kalte'.

(196) Reemplazado '. el hombre' por '. El hombre'.

(197) Reemplazado 'mostruosa' por 'monstruosa'.

(199) Reemplazado 'pierdes' por 'pierdas'.

(204) Movida la opción del mapa a la primera posición y la opción sobre Sentido de Orientación a la segunda posición.

(216) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición.

(289) Eliminada la última opción por ser esencialmente la misma que aparece

en la Sección 39 y, por tanto, redundante.

(296) Reemplazado ‘5 y 9’ por ‘5 y 12’.

(300) Movida la opción sobre Concentración a la primera posición.

(301) Movida la opción sobre Maestría en el Manejo de Armas a la primera posición.

(305) Reemplazado ‘Si tienes un arco y quieres usarlo,’ por ‘Si tienes un arco y *dos* Flechas y quieres usarlo,’.

(350) Reemplazado ‘libro 9’ por ‘Libro 9’.

Notas a pie de página

(Sección 1) En muchas secciones de este libro se supone que conservas el Pase. Se recomienda que lo conserves durante toda la aventura.

(Sección 13) Observa que en este combate debes ir a la Sección 158 inmediatamente después de un cierto número de asaltos, aunque el combate aún no haya finalizado.

El texto original dice: 'Si vences en la lucha en 4 asaltos o menos' Esto significa que el combate no puede durar 5 asaltos (o más).

Esta sección es muy problemática para un jugador que comience sus aventuras en este libro. Puede ser virtualmente imposible matar a los Vordaks a tiempo si la DESTREZA EN EL COMBATE es demasiado baja. Interpretando estrictamente el texto, el combate debe durar cuatro asaltos o menos. Para calcular la probabilidad de éxito, hemos considerado el número de combinaciones de cuatro dígitos con números de la Tabla de la Suerte que permitan matar a los Vordaks, divididas entre 10.000 (el número total de posibilidades con números de cuatro dígitos). Por ejemplo, un 0.03 % la probabilidad de éxito para una DESTREZA EN EL COMBATE inicial de 14, refleja que sólo 3 combinaciones de números aleatorios (concretamente, 0-0-0-0, 0-0-0-9, y 0-0-9-0) de entre 10.000 posibles permiten derrotar a los Vordaks a tiempo. Los puntos de RESISTENCIA no tienen relevancia en este caso puesto que ninguna combinación que destruya a ambas criaturas a tiempo conlleva que Lobo Solitario pierda 20 o más puntos de RESISTENCIA. Todas las probabilidades calculadas suponen que Lobo Solitario ha elegido las Disciplinas más ventajosas para aumentar su DESTREZA EN EL COMBATE en esta batalla: Maestría en el Manejo de las Armas y el arma apropiada, Acometida Psíquica, y Pantalla Psíquica, así como que ha guardado la poción de Alether encontrada en la aventura, dando un total de 9 puntos por encima de su puntuación inicial de DESTREZA EN EL COMBATE.

DESTREZA EN EL COMBATE inicial	Probabilidades de Supervivencia
10	0.00 %
11	0.00 %
12	0.00 %
13	0.00 %
14	0.03 %
15	0.12 %
16	0.72 %
17	1.62 %
18	4.59 %
19	14.08 %

Un jugador que tenga una DESTREZA EN EL COMBATE comprendida entre 10 y 13 no puede sobrevivir a esta batalla y por tanto completar la aventura. Aquellos jugadores con una DESTREZA EN EL COMBATE inicial algo mayor tienen una ligera probabilidad de completarla.

(Sección 28) El texto original no permitía añadir ninguna bonificación al número obtenido al azar. Hemos cambiado las opciones para permitir esto. Si prefieres jugar bonificaciones, pasa al 125 si obtienes un número entre 0 y 4, o pasa al 38 en caso contrario.

(Sección 30) Parece bastante raro tener que reducir puntos de DESTREZA EN EL COMBATE al comienzo de cada asalto si no tienes la Disciplina de Pantalla Psíquica. Esta pérdida sería acumulativa, por lo que en el primer asalto pelearías con 2 puntos menos de DESTREZA EN EL COMBATE, en el segundo con 4 puntos menos, en el tercero con 6 menos, etc. y duraría sólo durante este combate: no sería permanente, ya que Joe Dever siempre aclara cuándo pierdes puntos de DESTREZA EN EL COMBATE permanentemente. Es posible que esta penalización sea un error, y que en realidad pierdas 2 puntos de RESISTENCIA antes que de DESTREZA EN EL COMBATE al principio de cada asalto de combate.

(Sección 42) Si has sido infectado con el bacilo de korovax, puedes curarte con Tintura de Oxidín.

(Sección 47) Parece bastante raro tener que reducir puntos de DESTREZA EN EL COMBATE al comienzo de cada asalto si no tienes la Disciplina de Pantalla Psíquica. Esta pérdida sería acumulativa, por lo que en el primer asalto pelearías con 2 puntos menos de DESTREZA EN EL COMBATE, en el segundo con 4 puntos menos, en el tercero con 6 menos, etc. y duraría sólo durante este combate: no sería permanente, ya que Joe Dever siempre aclara cuándo pierdes puntos de DESTREZA EN EL COMBATE permanentemente. Es posible que esta penalización sea un error, y que en realidad pierdas 2 puntos de RESISTENCIA antes que de DESTREZA EN EL COMBATE al principio de cada asalto de combate.

(Sección 76) La Sección 221 te proporciona más información sobre estos monjes. Es bastante probable que se trate de un error del autor el que no obtengas esta información en lugar de conseguirla utilizando Adivinación. De ti depende pasar al 221 antes de tomar una decisión en esta sección.

(Sección 86) No parece razonable perder 0 puntos de RESISTENCIA después de ser golpeado por una espada. Puedes interpretar que un ‘0’ indica una pérdida de 10 puntos de RESISTENCIA. En otras aventuras un ‘0’ se suele interpretar de la misma manera.

(Sección 112) Si deseas adivinar la solución al acertijo, puedes ir a la lista de Secciones Numeradas y escoger tu respuesta. Si tu primera elección es incorrec-

ta, pasa a la Sección 269. La sección correcta tendrá una nota a pie de página confirmando que has respondido correctamente.

(Sección 126) Si deseas adivinar la solución al acertijo, puedes ir a la lista de Secciones Numeradas y escoger tu respuesta. Si tu primera elección es incorrecta, pasa a la Sección 141. La sección correcta tendrá una nota a pie de página confirmando que has respondido correctamente.

(Sección 141) Si deseas adivinar la solución al acertijo, puedes ir a la lista de Secciones Numeradas y escoger tu respuesta. Si tu primera elección es incorrecta, pasa a la Sección 338. La sección correcta tendrá una nota a pie de página confirmando que has respondido correctamente.

(Sección 156) Si posees cualquiera de esas dos hierbas, puedes usarla ahora para curar la infección producida por el bacilo korovax.

(Sección 183) Parece bastante raro tener que reducir puntos de DESTREZA EN EL COMBATE al comienzo de cada asalto si no tienes la Disciplina de Pantalla Psíquica. Esta pérdida sería acumulativa, por lo que en el primer asalto pelearías con 2 puntos menos de DESTREZA EN EL COMBATE, en el segundo con 4 puntos menos, en el tercero con 6 menos, etc. y duraría sólo durante este combate: no sería permanente, ya que Joe Dever siempre aclara cuándo pierdes puntos de DESTREZA EN EL COMBATE permanentemente. Es posible que esta penalización sea un error, y que en realidad pierdas 2 puntos de RESISTENCIA antes que de DESTREZA EN EL COMBATE al principio de cada asalto de combate.

(Sección 202) No te deshagas de la Piedra Imán durante la aventura a no ser que el texto te lo indique o te fuerce a hacerlo. Algunas secciones del libro van a dar por hecho que todavía la posees.

(Sección 308) Parece bastante raro tener que reducir puntos de DESTREZA EN EL COMBATE al comienzo de cada asalto si no tienes la Disciplina de Pantalla Psíquica. Esta pérdida sería acumulativa, por lo que en el primer asalto pelearías con 2 puntos menos de DESTREZA EN EL COMBATE, en el segundo con 4 puntos menos, en el tercero con 6 menos, etc. y duraría sólo durante este combate: no sería permanente, ya que Joe Dever siempre aclara cuándo pierdes puntos de DESTREZA EN EL COMBATE permanentemente. Es posible que esta penalización sea un error, y que en realidad pierdas 2 puntos de RESISTENCIA antes que de DESTREZA EN EL COMBATE al principio de cada asalto de combate.

(Sección 338) Si deseas adivinar la solución al acertijo, puedes ir a la lista de Secciones Numeradas y escoger tu respuesta. Si tu primera elección es incorrecta, pasa a la Sección 133. La sección correcta tendrá una nota a pie de página confirmando que has respondido correctamente.

Tabla de Ilustraciones

La siguiente lista muestra todas las secciones que contienen ilustraciones en este libro:

Ilustraciones Principales

Ilustración I (Sección 8)
Ilustración II (Sección 24)
Ilustración III (Sección 65)
Ilustración IV (Sección 88)
Ilustración V (Sección 100)
Ilustración VI (Sección 123)
Ilustración VII (Sección 147)
Ilustración VIII (Sección 188)
Ilustración IX (Sección 201)
Ilustración X (Sección 212)
Ilustración XI (Sección 233)
Ilustración XII (Sección 249)
Ilustración XIII (Sección 265)
Ilustración XIV (Sección 278)
Ilustración XV (Sección 280)
Ilustración XVI (Sección 302)
Ilustración XVII (Sección 307)
Ilustración XVIII (Sección 314)
Ilustración XIX (Sección 329)
Ilustración XX (Sección 346)
Carta de Acción
Las Marismas de Danarg

Ilustraciones Secundarias

Sólo se cita la primera aparición de cada ilustración secundaria.

Sección 1
Sección 29
Sección 36
Sección 43
Sección 73
Sección 102
Sección 127
Sección 136
Sección 138
Sección 264

Sección 312

Licencia del Proyecto Aon

26 de Noviembre de 2008

0. Preamble

Joe Dever, author of the Lone Wolf game books, and Ian Page, author of the World of Lone Wolf books are providing certain of their works for free (gratis) download from the internet. Rob Adams, Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr, Graham Round, and Brian Williams are similarly offering the illustrations that they did for these books. This license is intended to protect the rights of the authors and the illustrators, grant rights to their readers, and preserve the quality of the books distributed in this way.

By viewing or downloading the books or the illustrations, you agree to refrain from redistributing them in any format for any reason. This is intended to protect readers from getting poor quality, unofficial versions or from being asked for payment in exchange for the books by someone who is redistributing them unofficially.

Anyone who wishes to simply view or download the Internet Editions for their own personal use need not worry about running afoul of the terms of this License. These activities are within acceptable behaviour as defined by this License.

This section does not contain the legally binding terms of this license. Please read the precise terms and conditions of this license that follow.

The current version of this license can be found at the following URL:

http://www.projectaon.org/en/Main/License

1. Definitions

1.0

'License' shall hereafter refer to this document.

1.1

'Authors' shall hereafter refer to Joe Dever, Ian Page, and Gary Chalk, copyright holders for the literary works covered by this license. Where Joe Dever, Ian Page, or Gary Chalk is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.2

'Illustrators' shall hereafter refer to Rob Adams, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Paul Bonner, holder of the copyrights for the illustrations of the World of Lone Wolf books; Gary Chalk, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books one through eight counted inclusively, holder of the copyrights of portions of *The Magnamund Companion*, and holder of the copyrights for *The Lone Wolf Poster Painting Book*; Melvyn Grant, holder of the copyrights for the illustrations of *Freeway Warrior 1: Highway Holocaust*; Richard Hook, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Andrew Jones, copyright holder for the illustrations used in the *Lone Wolf 10th Anniversary Calendar*; Cyril Julien, copyright holder of portions of *The Skull of Agarash*; Peter Lyon, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Parr, copyright holder of the illustrations of *Black Baron* and *White Warlord*, *Emerald Enchanter* and *Scarlet Sorcerer*; Graham Round, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; and Brian Williams, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books nine through twenty-eight counted inclusively with the exception of the illustrations for book twenty-one, *The Voyage of the Moonstone*, holder of the copyrights of portions of *The Skull of Agarash*, and holder of the copyrights for the illustrations of books two through four, counted inclusively, of the Freeway Warrior series. Where Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr Graham Round, or Brian Williams is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.3

'Internet' shall hereafter refer to any means of transferring information electronically between two or more 'Licensees'. (The term 'Licensee' is defined in Section 1.5 of the License)

1.4

'Internet Editions' shall hereafter refer to the document or documents, any parts thereof or derivative works thereof (including translations) made available to the public under the terms of this License via the Internet. The term 'Internet Editions' is limited to the electronic transcription of certain text and illustrations by the Authors and Illustrators respectively as listed hereafter.

The following are the works written by Joe Dever which are being offered in English and Spanish under the terms of this license:

Flight from the Dark;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
Fire on the Water;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Caverns of Kalte;

© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Chasm of Doom;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Shadow on the Sand;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
The Kingdoms of Terror;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Castle Death;
© 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
The Jungle of Horrors;
© 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
The Cauldron of Fear;
© 1987 Joe Dever.
The Dungeons of Torgar;
© 1987 Joe Dever.
The Prisoners of Time;
© 1987 Joe Dever.
The Masters of Darkness;
© 1988 Joe Dever.
The Plague Lords of Ruel;
© 1990, 1992 Joe Dever.
The Captives of Kaag;
© 1991 Joe Dever.
The Darke Crusade;
© 1991, 1993 Joe Dever.
The Legacy of Vashna;
© 1991, 1993 Joe Dever.
The Deathlord of Ixia;
© 1992, 1994 Joe Dever.
Dawn of the Dragons;
© 1992 Joe Dever.
Wolf's Bane;
© 1993, 1995 Joe Dever.
The Curse of Naar;
© 1993, 1996 Joe Dever.
Voyage of the Moonstone;
© 1994 Joe Dever.
The Buccaneers of Shadaki;
© 1994 Joe Dever.
Mydnight's Hero;
© 1995 Joe Dever.
Rune War;
© 1995 Joe Dever.
Trail of the Wolf;

© 1997 Joe Dever.
The Fall of Blood Mountain;
© 1997 Joe Dever.
Vampirium;
© 1998 Joe Dever.
The Hunger of Sejanoz;
© 1998 Joe Dever.
The Magnamund Companion;
© 1986 Joe Dever.
Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
© 1988 Joe Dever.
Freeway Warrior 2: Slaughter Mountain Run;
© 1988 Joe Dever.
Freeway Warrior 3: The Omega Zone;
© 1989 Joe Dever.
Freeway Warrior 4: California Countdown;
© 1989 Joe Dever.
Black Baron;
© 1986 Joe Dever.
White Warlord;
© 1986 Joe Dever.
Emerald Enchanter;
© 1986 Joe Dever.
Scarlet Sorcerer;
© 1986 Joe Dever.

The following are the works written by Ian Page which are being offered in English under the terms of this license:

Grey Star the Wizard;
© 1985 Ian Page.
The Forbidden City;
© 1986 Ian Page.
Beyond the Nightmare Gate;
© 1986 Ian Page.
War of the Wizards;
© 1986 Ian Page.

The illustrations created by Rob Adams for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Rob Adams.

The illustrations created by Paul Bonner for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Grey Star the Wizard;
Illustrations © 1985 Paul Bonner.
The Forbidden City;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
Beyond the Nightmare Gate;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
War of the Wizards;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.

The illustrations created by Gary Chalk for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Flight from the Dark;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
Fire on the Water;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Caverns of Kalte;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Chasm of Doom;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Shadow on the Sand;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
The Kingdoms of Terror;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Castle Death;
Illustrations © 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
The Jungle of Horrors;
Illustrations © 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Gary Chalk.
The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The text written by Gary Chalk for the following book is being offered in English under the terms of this License:

The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The illustrations created by Melvyn Grant for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
Illustrations © 1988 Melvyn Grant.

The illustrations created by Richard Hook for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Richard Hook.

The illustrations created by Peter Andrew Jones for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Lone Wolf 10th Anniversary Calendar;
Illustrations © 1994 Peter Andrew Jones.

The illustrations created by Cyril Julien for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Cyril Julien.

The illustrations created by Peter Lyon for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Peter Lyon.

The illustrations created by Peter Parr for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Black Baron;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
White Warlord;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Emerald Enchanter;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Scarlet Sorcerer;
Illustrations © 1986 Peter Parr.

The illustrations created by Graham Round for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Graham Round.

The illustrations created by Brian Williams for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Cauldron of Fear;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Dungeons of Torgar;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Prisoners of Time;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Masters of Darkness;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
The Plague Lords of Ruel;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Captives of Kaag;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Darke Crusade;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Legacy of Vashna;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Deathlord of Ixia;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Dawn of the Dragons;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Wolf's Bane;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Curse of Naar;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Buccaneers of Shadaki;
Illustrations © 1994 Brian Williams.
Mydnight's Hero;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Rune War;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Trail of the Wolf;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
The Fall of Blood Mountain;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
Vampirium;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Hunger of Sejanoz;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Brian Williams.
Freeway Warrior: Slaughter Mountain Run;

Illustrations © 1988 Brian Williams.
Freeway Warrior: The Omega Zone;
Illustrations © 1989 Brian Williams.
Freeway Warrior: California Countdown;
Illustrations © 1989 Brian Williams.

The works distributed under the collective title *Lone Wolf Club Newsletters*—which are composed of, in part, portions of the above named works—will also be distributed under the terms of this License.

'Internet Editions' shall not refer to any other works by the Authors, nor any other illustrations by the Illustrators unless the Authors or Illustrators amend this License. 'Internet Editions' shall refer solely to the text and illustrations of the above works when made available through the Internet.

1.5

'Licensee' shall hereafter refer to any person or electronic agent who receives some portion or all of the Internet Editions. The 'Licensee' shall hereinafter be referred to as 'Licensee' or 'you'.

1.6

'Distribution Point' shall hereafter refer to the specific Internet site or sites to which the Authors and Illustrators have granted rights to distribute the Internet Editions.

1.7

'Maintainer' shall hereafter refer to the person or persons who are responsible for the maintenance of the Distribution Point.

2. Terms of Distribution

2.0

The terms of this License are limited to the distribution of the Internet Editions. No other form of distribution is covered under the terms of this License.

2.1

The Authors and Illustrators grant you the right to receive a copy or copies of the Internet Editions from the Distribution Point at no charge provided that you agree to all of the terms and obligations of this License. If you do not agree to all of the terms and obligations of this License, you are not granted any rights by this License.

You agree to be bound by the terms and obligations of this License by the act of receiving or viewing a copy of any portion of the Internet Editions even though you have not signed a written document. Indeed, you have no right to receive or view a copy or copies without first accepting this License as legally valid and binding and agreeing to the terms and obligations of this License.

2.2

You agree to refrain from redistributing the Internet Editions in any form, electronic or otherwise, to any other person or persons for any reason by any means. You are granted the right to receive a copy or copies only for your own personal use.

This License does not collectively grant any rights to corporations or groups of individuals when regarded as one legal entity. This License exclusively grants rights to private individuals.

Redistribution includes but is not limited to displaying the Internet Editions within the graphical representation of an Internet site other than the Distribution Point. This prohibition includes but is not limited to the use of HTML 'frames'.

An exception to the restrictions on redistribution in this section is made in that you may send the Internet Editions or derivative works thereof to the Distribution Point by the consent of the Maintainer.

2.3

The Authors and Illustrators retain all other rights to their respective portions of the Internet Editions not covered by this License. The Authors or Illustrators may, at any time, without notice and without need to show due cause, revoke the rights granted to you by this License to their respective portions of the Internet Editions.

2.4

If a person is under the legal age to be able to enter into a contractual relationship as defined by the laws of the area in which that person resides, they may have a parent or legal guardian agree to be bound by the terms and obligations of this License. On condition of agreeing to be bound by the terms of the License, that same parent or legal guardian may thereafter give a copy or copies of the Internet Editions to that child. That parent or legal guardian is thereafter legally responsible to ensure that that child behaves in accordance with all of the terms and obligations of this License.

The authority of a parent or legal guardian to distribute the Internet Editions

does not extend to the distribution of the Internet Editions to any other person or persons except his or her child or legal dependent.

3. Termination of the License

3.0

If for any reason you are unable to comply with any of the terms and obligations of this License, you agree to destroy all copies of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days after the first violation.

3.1

If any of the Authors or the Illustrators revokes your rights granted under this License, you agree to destroy all copies of the Authors' or Illustrators' work which is a part of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days of receiving notification in any form.

4. Jurisdiction

4.0

If, in consequence of court judgement or the laws of a particular area, any portion of the License is held as invalid or unenforceable in any particular circumstance, you are no longer granted any rights under the terms of this License in that circumstance. You agree to act in accordance with section 3.0 for all copies of the Internet Editions for which the License is held as invalid or unenforceable as if you had violated the terms and obligations of the License. The License is intended to remain in force in all other circumstances.

5. Revision of the License

5.0

The Authors and the Illustrators may publish revisions of this License in the future to address new concerns. Any further revisions will be legally binding at the time that you receive notification in any form of the revision.

6. NO WARRANTY

6.0

BECAUSE THE INTERNET EDITIONS ARE LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE INTERNET EDITIONS, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHER-

WISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS OR OTHER PARTIES PROVIDE THE INTERNET EDITIONS .ᴬS IS"WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY OF THE INTERNET EDITIONS IS WITH YOU. SHOULD THE INTERNET EDITIONS PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY REPAIRS.

6.1

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER OR MAINTAINER BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE INTERNET EDITIONS (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE INTERNET EDITIONS TO OPERATE WITH ANY PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.